PC WORLD VIỆT NAM

SỐ 01 | THÁNG 12.2003

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH • THẾ GIỚI GAME - TẠP CHÍ GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

giải thưởng hấp dẫn

▶trang 35

HOMEWORLD2

CUỘC HÀNH TRÌNH VỀ QUÊ HƯƠNG

- Commandos 3
- Call of duty
- Yager
- Tiger Wood 2004
- Tron 2.0
- Lords of the Realm III
- Syberia 2
- Sim Theme Park
- VGA 5700U/9600XT

THÂM NHẬP THẾ GIỚI ẢO

TRON 2.0

World Cyber Games 2003 tại Hàn Quốc

giá: 7000đồng

Scan by tunghondaGamer

Thế Giới Game
TẠP CHÍ GAME VÀ GIẢI TRÍ • THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỐ 1 - 12.2003

MỤC LỤC

Phần thưởng hấp dẫn đang chờ bạn
xem chi tiết trang 35

02 Thư ban biên tập

GIỚI THIỆU

04 Cuộc hành trình về quê hương - HOMEWORLD 2
08 Nhiệm vụ cao cả - CALL OF DUTY
12 Tiến tới Berlin - COMMANDOS 3

ĐIỂM GAME

16 Cuộc chiến của tương lai - YAGER
17 Tiger Wood PGA Tour 2004
18 Thâm nhập thế giới ảo - TRON 2.0
19 Cuộc chiến tổng lực - Massive Assault

SẮP PHÁT HÀNH

20 Câu chuyện đẹp - SYBERIA 2
22 Mưu đồ bá vương 3 - LORDS OF THE REALM III

CŨ MÀ HAY

24 Xây dựng công viên đi bạn
SIM THEME PARK

TRỢ GIÚP

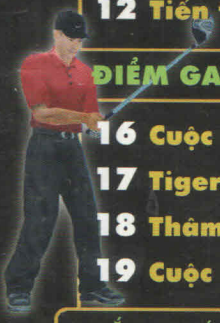
26 GAME BENCHMARK
28 Chuẩn đánh giá ESRB

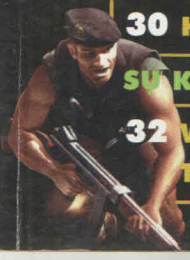
PHẦN CỨNG

30 Hai át chủ bài tầm trung của Nvidia và ATI

SỰ KIỆN

32 World Cyber Games 2003
Tranh tài tại Hàn Quốc





SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - TẠP CHÍ GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng.

TỔNG BIÊN TẬP
TS. Nguyễn Trọng
trong@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
KS. Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn
Th.S. Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
KS. Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
KS. Trịnh Bảo và nhóm Bút Trẻ
Th.S. Nguyễn Thanh Phong, KS. Vũ Duy Khánh,
CN. Bùi Lê Duy.

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdoan@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
nguyetanh.pcwhn@hn.vnn.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
kimchi.pcwhn@hn.vnn.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
thevinhpcw@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh, Hữu Thế

TÒA SOẠN
79 Trương Định, Q.1, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 822 5096. Fax: (84.8) 822 0742.
E-mail: *pcworldvn@hcm.vnn.vn*

VĂN PHÒNG HÀ NỘI
Trưởng Văn Phòng: KS. Nguyễn Minh Thi.
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131.
E-mail: *pcworldhn@hn.vnn.vn*

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH
Giấy phép xuất bản số 537/GPXB ngày 05-5-1994 - Cục Xuất Bản Báo Chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 20.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game
TẠP CHÍ GAME VÀ GIẢI TRÍ • THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

Thư Ban Biên Tập

Bạn đọc thân mến,

Số đầu tiên của Thế Giới Vi Tính – PC World VN ra mắt vào tháng 11 năm 1992 (trước đó là Điện Tử Tin Học). Tám năm sau, số đầu tiên của PC World B (Chính sách và ứng dụng CNTT) phát hành vào tháng 11. Và lần này, số đầu tiên của Thế Giới Game đến tay các bạn cũng vào tháng 11, tháng 11 năm 2003, đúng 11 năm sau khi Thế Giới Vi Tính – PC World VN ra đời.

Số 11 thật có ý nghĩa đối với những cột mốc quan trọng của Thế Giới Vi Tính – PC World VN.

Kể từ "Câu lạc bộ chơi Game" ra mắt trên TGVT-PCW VN số 12/1997, và 8 trang in màu của chuyên mục "Thế Giới Game" trên số 4/2003 đến nay thì sự ra đời của Thế Giới Game, tạp chí đầu tiên của Việt Nam chuyên về game và giải trí, mới thật sự là câu trả lời mà các bạn mong mỏi. Vừa qua, Bộ VHTT đã ký quyết định cho phép tạp chí Thế Giới Vi Tính – PC World VN tăng thêm một kỳ xuất bản hàng tháng, dành cho game và giải trí. Đó là Thế Giới Game, niềm vui của các bạn, trách nhiệm của chúng tôi.

Như vậy Thế Giới Game là series thứ ba, sau hai series đầu là PC World A – Công nghệ máy tính và mạng, và PC World B – Chính sách và ứng dụng CNTT.

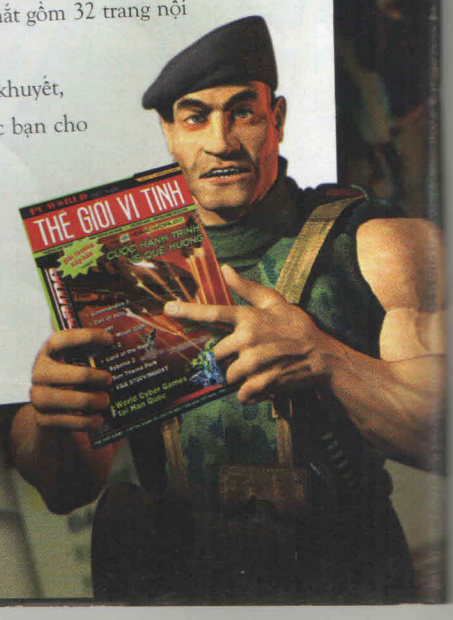
Về mặt định hướng, Thế Giới Game bao quát toàn bộ các hình thức giải trí trên máy tính, đồ điện tử giải trí và thiết bị chơi game chuyên dụng (PS, Xbox...). Tuy nhiên, do tính phổ biến trên thị trường Việt Nam hiện nay mà các trò chơi đăng trên Thế Giới Game trước mắt chủ yếu dành cho PC. Mặc dù vậy, chúng tôi vẫn đề cập tới các hình thức game khác.

Để có nội dung phù hợp, ngay từ số đầu tiên này BBT tổ chức cuộc thăm dò ý kiến lần thứ nhất, các bạn hãy tích cực tham gia và sẽ có cơ hội đoạt được những giải thưởng đầu tiên của Thế Giới Game (xem nội dung và thể lệ tham gia ở trang 35).

Thế Giới Game được phát hành vào ngày 25 mỗi tháng, trước mắt gồm 32 trang nội dung in màu, giá bán lẻ 7000 đồng/cuốn.

Là một ấn phẩm mới nên chắc chắn không tránh khỏi khiếm khuyết, chúng tôi mong nhận được sự cổ vũ và đóng góp phê bình của các bạn cho Thế Giới Game.

Mọi ý kiến phản hồi gửi về địa chỉ: Thế Giới Game,
79 Trương Định, Q.1, TP. HCM; ĐT: (8) 822 5096.
Email: game@pcworld.com.vn.



BÊN TRONG THẾ GIỚI GAME

Chơi game trên máy tính là một thế giới rộng lớn không thua gì thế giới thật của chúng ta, và cư dân của nó cũng đa dạng, phong phú không kém: từ người mới tập tễnh làm quen máy tính cho đến tay lập trình kỳ cựu với hàng ngàn giờ ôm bàn phím, từ cậu bé mới biết đánh vần cho tới ông chú sói trán; có người chỉ thích những pha hành động sôi nổi, náo nhiệt, hay cô thư ký chỉ thích những trò nhẹ nhàng, tình cảm. Đây là nguyên nhân khiến cho chúng tôi tổ chức nội dung của tạp chí theo nhiều đề mục với các thể loại game khác nhau nhằm đáp ứng yêu cầu đa dạng của độc giả.

Trong số đầu tiên này, chúng tôi đưa ra một cơ cấu nội dung tổng quát nhất. Phần tóm tắt nội dung của từng chuyên mục sau đây sẽ giúp các bạn dễ theo dõi.

Điểm tin

Tại VN, chơi game đã trở nên phổ biến, đặc biệt sau những cuộc thi game lớn như "World Cyber Game" của Samsung (2002, 2003) và "SSP Cyber Club" của SSP (2003), song những tin tức về game trên thế giới thì lại quá ít và không phổ biến với mọi người. Mục "Điểm tin" sẽ truyền tải tới các bạn những thông tin đáng chú ý của ngành công nghiệp game trên thế giới và cả ở VN nhằm giúp các bạn có được cái nhìn rộng hơn về ngành giải trí có lợi nhuận hàng tỉ đô-la này.

Giới thiệu

Mục này bao gồm các bài giới thiệu, đánh giá cũng như phân tích những game hay và không quá cũ, có mặt trên thị trường VN. Chúng tôi sẽ cố gắng chọn lựa những game thuộc nhiều thể loại khác nhau như thể thao, hành động... nhằm thỏa mãn nhu cầu của số đông người chơi.

Những nhận xét trong mục này là hoàn toàn khách quan và không sử dụng bài dịch từ các tạp chí game nước ngoài hay Internet.

Điểm game

Với số lượng game xuất hiện rất nhiều hàng tháng, mục "Điểm game" sẽ giới thiệu tới các bạn những trò chơi khá trong số game mới có ở Việt Nam. Do chủ đích của mục này là giới thiệu sơ lược nên nó sẽ không đi sâu vào phân tích hay bình luận như những bài trong mục "Giới thiệu". Tuy nhiên, nếu gặp một game đặc biệt thì có thể chúng tôi sẽ phân tích lại trong những số sau ở mục "Giới thiệu".

Sắp phát hành

Nếu đã từng chơi game, chắc chắn các bạn từng yêu thích một số trò chơi nào đó và rất muốn biết những vấn đề liên quan đến chúng, như sẽ có bản mới hay không, nếu có thì bao giờ, liệu có game nào giống như vậy hay không?... Những thông tin tương tự sẽ được chúng tôi trình bày trong mục này.

Ở đây chỉ bao gồm nhận xét về những game sẽ được tung ra thị trường qua thông tin từ chính hãng hoặc những bản trình diễn. Lưu ý các bạn rằng thông thường khi tung ra sản phẩm cuối cùng, bao giờ hãng sản xuất cũng có một số thay đổi nhỏ nhằm tạo sức thu hút người chơi.

Cũ mà hay

Không phải ai trong chúng ta cũng sở hữu những chiếc PC hiện đại và mạnh, mà vẫn có nhiều người sử dụng máy tính cũ. Song họ cũng có nhu cầu chơi game như mọi người. Nếu vậy, bạn sẽ thấy sự hữu ích của mục "Cũ mà hay" vì nó giới thiệu lại những game hay, tuy không còn mới trên thị trường nhưng nó lại hoàn toàn phù hợp với những chiếc máy tính cũ.

Một nguyên nhân nữa khiến chúng tôi đề ra mục này là có những người mới bắt đầu chơi game trên PC, và với họ, game nào cũng là game mới cả. Chúng tôi quan niệm rằng game không phải là một sản phẩm thời trang nên chuyện cũ mới không quan trọng mà quan trọng là hay hoặc không hay.

Trợ giúp

Tên của mục này đã cho bạn biết nội dung của nó rồi. Vâng, nó sẽ bao gồm mọi thứ có thể giúp đỡ bạn trong việc chơi game, từ cheat code cho đến những mẹo vặt nho nhỏ hay hướng dẫn chi tiết.

Phần cứng

Phần cứng mà chúng tôi muốn đề cập trong mục này là những thiết bị liên quan đến việc chơi game. Nó có thể là những cái quạt không giống ai nhằm làm mát card màn hình của bạn cho đến những bo mạch "sinh ra để chơi game" hay những chiếc vô-lăng dành cho dân nghiền đua xe... ảo!

Những đánh giá và nhận xét của chúng tôi sẽ nhấn mạnh đến khía cạnh chơi game chứ không phải những thông số kỹ thuật như thường gặp.

Trên đây là những ý kiến của chúng tôi về cơ cấu nội dung. Trong quá trình thực hiện, chúng tôi mong các bạn đóng góp ý kiến để *Thế Giới Game* ngày càng hoàn thiện, làm cho thời gian giải trí, thư dãn của bạn thú vị hơn, bổ ích hơn.

TRỊNH BẢO
Nhóm Bút Trẻ

- Phát hành: Sierra Entertainment
- Phát triển: Relic Entertainment
- Thể loại: Chiến lược không gian
- ESRB: Teen
- Dung lượng: 2 CD
- Cấu hình: PIII 833Mhz; 256MB RAM; VGA 64MB hỗ trợ T&L; Ổ cứng trống 1.2GB; Windows 9x+; Card âm thanh; DirectX 9.0

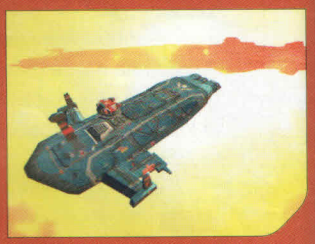
HOMEWORLD2

CUỘC HÀNH TRÌNH VỀ QUÊ HƯƠNG

Xuất lần đầu tiên hiện vào năm 1999, Homeworld (HW) đã gây ấn tượng mạnh với dân chơi game, nhất là những ai thích game dàn trận bởi nó mang lại cảm giác mới mẻ khi đem kiểu chơi dàn trận cổ điển áp dụng vào môi trường không gian kỳ bí vốn luôn thu hút sự tò mò bằng những cảnh quan ngoạn mục cùng sự mênh mông của nó. Sau HW, xuất hiện một hướng đi mới, và cho đến giờ đã có nhiều game dàn trận không gian nhái theo trò này, song hãng sản xuất HW sau khi tung ra game **Impossible Creatures** (hợp tác sản xuất với Microsoft Game Studios) thì không hề đả động gì đến HW cả. Và rồi cuối cùng, họ cũng đã tung con chủ bài của mình: **Homeworld 2**.

CỐT TRUYỆN HẤP DẪN

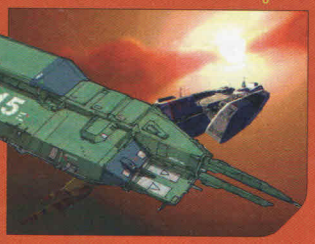
Để hiểu được cốt truyện, bạn cần biết câu truyện của phần đầu. Homeworld kể về một thời đại xa xăm trong tương lai ở một nơi rất xa trong vũ trụ, nơi đó có một cộng đồng yêu chuộng hòa bình,nhưng rồi những kẻ chinh phục hiếu chiến đến từ vũ trụ bao la đã đem quân thôn tính cộng đồng này, hàng tỉ người chết và những ai sống sót còn lại chạy nạn đến một hành tinh già cỗi ở rất xa các giải ngân hà tên là **Kharak**, nơi lạnh lẽo và không có sự sống. Nhiều thế hệ trôi qua, họ không còn nhớ đến nguồn gốc của mình nữa vì các kiến thức **đã bị hủy diệt trong cuộc chiến nơi** quê nhà, thế rồi đến ngày kia trong một cuộc thăm dò các tàn tích trên Kharak họ đã phát hiện ra một cổ vật. Với kỹ năng khoa học vượt bậc, họ khám phá ra cổ vật (**Hyperspace Core**) thực ra là một mô-đun cho phép du hành tới bất kỳ nơi đâu trong vũ trụ bao la và cũng qua đó nguồn gốc của họ được giải mã: chủng tộc **Hiigara**. Niềm gợi nhớ quê hương đã thôi thúc những kẻ sống lưu vong khao khát trở về và một phần cũng do hành tinh Kharak đã tới chu kỳ chết, dân Hiigara đã tập trung lại và cùng nhau tạo nên con tàu du hành khổng lồ mà họ gọi là Mẫu hạm (**Mothership**). Bằng con tàu này, cuộc hành trình về quê hương của người Hiigara bắt đầu...

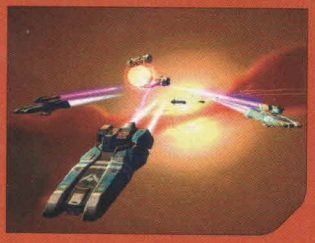


Các chiến dịch đầy khó khăn và được thiết kế tỉ mỉ là yếu tố hấp dẫn chính của Homeworld 2

Homeworld 2 kế tiếp phần kết của chuyến viễn du trên: trên đường hồi hương, họ gặp phải tộc **Vaygr** - một dân tộc du mục và hiếu chiến đến từ hành tinh Vay cô độc nằm ở rìa phía đông giải Ngân Hà. Với lòng

Homeworld 2 có cách chơi phức tạp, các đơn vị chiến đấu được thiết kế chi tiết, giao diện đơn giản





tham vô đáy cùng kỹ thuật du hành không gian sẵn có, dân Vaygr dưới sự lãnh đạo của Makaan đã tiến hành thôn tính và cướp bóc nhiều hành tinh trong giải Ngân Hà, trong đó có quê nhà của người Hiigara. Cuộc hành trình về nhà của người Hiigara càng trở nên khó khăn khi họ không những đối đầu với người Vaygr hiếu chiến

game dẫn dắt người chơi vào những môi trường kỳ lạ và đầy màu sắc. Người chơi sẽ bắt gặp những bãi thiên thạch khổng lồ, những xác tàu trôi giạt, các đám mây gas tăm tối và những tinh vân mênh mông... Ngoài ra, mô hình các mẫu tàu không gian cũng được trau chuốt tinh tế hơn, bạn có thể phóng to để quan sát chi tiết và xoay 360°

một cách thoải mái mà không bị giới hạn như Homeworld. Phần mà tôi thích nhất trong game chính là hiệu ứng, các vụ nổ, tia lửa... trông rất bắt mắt và thật hơn. Mỗi khi một con tàu bị nổ tan xác thì đó là những khoảnh khắc ấn tượng nhất trong game và nó trông giống như những vụ nổ bom nguyên tử vậy. Giao diện menu của Homeworld 2

thoạt trông rắc rối và phức tạp hơn Homeworld nhưng thật ra nó dễ nhìn và sắp xếp hợp lý hơn.

CÁCH CHƠI PHỨC TẠP NHƯNG HOÀN HẢO

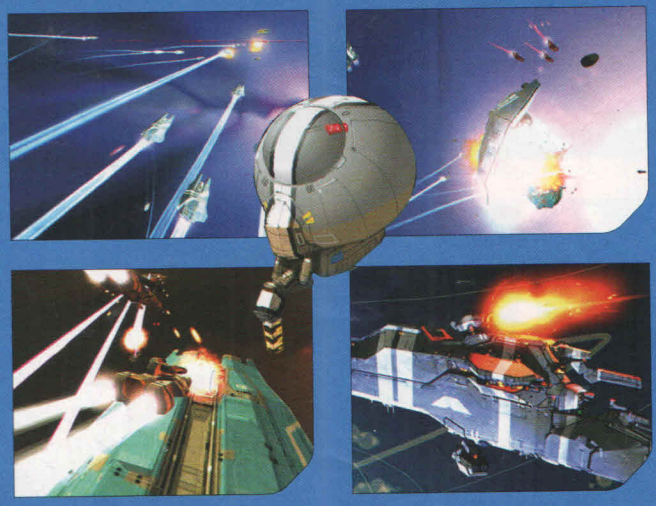
Homeworld 2 thuộc thể loại dàn trận không gian và dạng game này khó khăn nhất chính là phần điều khiển trong không gian 3D, chính vì vậy mà nó rất kén người chơi. Và một trong nhiều cải tiến là cách điều khiển: hầu như toàn bộ việc di chuyển của các phi thuyền đều sử dụng bằng chuột và rất đơn giản, một số rất ít chuyển động đặc biệt như di chuyển độ cao thì phải cộng thêm phím. Không như trong bản game đầu, khi di chuyển bạn cần phải kết hợp chuột và bàn phím cùng lúc. Để việc điều khiển trong không gian 3D dễ thở bạn nên chơi qua phần hướng dẫn gồm 3 màn của game được thực hiện khá tốt, sau đó hãy làm quen

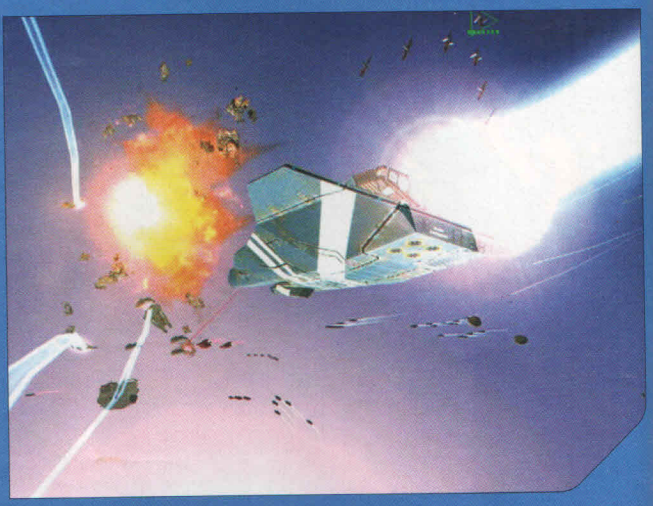
mà còn đối đầu với thử thách của Sajuuk'Khem tức Đấng Tạo Hóa, khi khám phá ra rằng người nào tập hợp đủ 3 mô-đun Hyperspace Core lại sẽ tiếp cận với tương lai và định mệnh của chính mình. Hai trong số ba mô-đun đã lọt vào tay dân Hiigara và Vaygr, cuộc đua tìm kiếm tương lai và định mệnh của mỗi dân tộc bắt đầu, vận mệnh của vũ trụ nằm trong tay kẻ chiến thắng...

MÔI TRƯỜNG ĐỒ HỌA TUYỆT VỜI

Homeworld 2 thừa hưởng nhiều cải tiến từ các phiên bản trước, trong đó đồ họa là phần tuyệt vời nhất. Nếu như Homeworld làm nhiều người thích thú và ngạc nhiên nhưng các hiệu ứng và cảnh quan còn đơn điệu thì phần kế tiếp này

Những trận đánh dữ dội trong không gian giữa các tàu vũ trụ cấp Capital, Fighter và Frigate rất sôi động và rất bắt mắt





với việc sử dụng bản đồ.

Bản đồ của game dàn trận không gian luôn có 2 phần: 2D dùng để hoạch định chiến lược và 3D để thưởng thức cảnh vật. Phần 2D (HW gọi là Sensors) luôn đóng một vai trò rất quan trọng, khi nhìn trên màn hình bản đồ 2D này, bạn sẽ dễ dàng quan sát tình hình để điều binh khiển tướng và quan trọng là nó không làm bạn hoảng khi lâm trận. Cần lưu ý rằng khi sử dụng bản đồ 2D thì phải kết hợp với nút <Pause> dùng để ngừng game, khi đó người chơi mới có thể ra lệnh trước cho máy thực hiện.

Phần phức tạp nữa của thể loại dàn trận không gian là quản lý kinh tế, thật may mắn là HW2 không gây khó khăn về mặt này cho người chơi như phiên bản 1 (hoặc các game tương tự khác), có thể nói là rộng rãi hơn rất nhiều. Tài nguyên duy nhất trong game đến từ các thiên thạch và bạn chỉ cần ra lệnh là các phu khai thác tự động đi tìm, nếu chẳng may nguồn tài nguyên này cạn kiệt thì có 1 cách khác là chờ đợi kết quả các cuộc chiến để lấy chiến lợi phẩm. Trong HW1 thì khác, để "hốt" xác tàu bạn phải dùng đến một đơn vị đặc biệt gọi là Savage còn trong HW2 chức năng của "phu" (resource collector) đa dạng hơn và không cần nâng cấp dài dòng: khai thác, sửa chữa và thu hồi vật dụng. Ngoài ra, HW2 còn có một tính năng rất hay là khi kết thúc 1 màn, tất cả tài nguyên trong màn cũ mà bạn chưa lấy hết sẽ tự động "chuyển khoản" vào túi tiền của bạn, và khi qua màn mới thì người chơi đã có một món tiền lớn trong tay để sử dụng. Như vậy với việc đơn giản hóa kinh tế thì các gamer không cần phải bận lòng về hậu phương nữa mà tập trung sức lực cho các trận chiến đầy khó khăn và gây cấn.

Xét về độ khó, thực chất game không khó nếu như người chơi áp dụng đúng chiến thuật. Lúc này bạn sẽ thấy tầm quan trọng của việc sử dụng bản đồ 2D. Máy thường sử dụng một lượng lớn lực lượng khi tấn công và dễ làm cho người ta hoảng sợ khi trong đội hình tấn công luôn có những chiến hạm không lồ cùng một lũ "ruồi muỗi" phi thuyền con bay ngợp trời. Tuy nhiên HW2 lại chú trọng đến sự khắc chế lẫn nhau giữa các

MỘT SỐ LỜI KHUYÊN

- Để đạt kết quả tốt trong các trận chiến, người chơi nên kết hợp bản đồ 2D với các loại quân khác nhau. Khi sử dụng bản đồ 2D thì cần phải ngưng game (Pause) và bật tính năng theo dõi các loại quân (Tab), lúc đó hãy quan sát quân kẻ thù là loại nào và ra lệnh cho quân khắc chế loại quân đó tấn công, sau khi tiêu diệt hãy rút quân đó về ngay.

- Khi rút lui, nếu các đơn vị quân còn "ngoan cố" không chịu tuân lệnh thì hãy dùng chức năng Stop và sau đó ra lệnh mới.

- Một số đơn vị quân tính đơn vị là 1 nhưng thực chất là nhiều. Khi bị thương hãy cố gắng bảo toàn lại 1 quân cuối cùng để bay về nơi sửa chữa (phi thuyền nhỏ thì dùng tàu mẹ hoặc các Carrier hay Shipyard để sửa, còn chiến hạm lớn thì dùng các resource collector hoặc Shipyard) khi đó số quân bị mất sẽ phục hồi lại.

- Hãy xem qua tính năng của các loại tàu và nếu cần thiết thì ghi ra, để khi sử dụng sẽ tìm ra loại tàu thích hợp mau lẹ hơn.

- Một số trận chiến nhất là ở các màn cuối rất "khủng khiếp", bạn hãy co cụm lại quanh tàu mẹ và sản xuất thật nhiều bệ bắn tia lon (chuyên dùng để diệt hạm), dùng dàn bắn lon này làm bình phong và chỉ tấn công khi cần thiết, không nên di chuyển quá xa "bức tường" an toàn này. Đợi đến khi máy khai thác hết tài nguyên và bị sứt mẻ lực lượng khi đối đầu với các dàn bắn lon thì hãy phản công, về kinh tế thì như đã nói thì không cần quan tâm đến. Việc sử dụng các bệ lon rất có ích vì chúng hưởng sự tấn công của kẻ thù vào đó như vậy thì các đơn vị quân đờ bị tổn thất.

- Sử dụng thật nhiều phi đội Bomber và Pulsar Gunship (với điều kiện phải nâng cấp hết các tính năng của chúng và đi kèm với nhau) để quấy rối những nơi đông lính của kẻ thù, các phi đội này rất nhanh và khéo léo dễ dàng hạ gục các chiến hạm lớn (dùng Bomber) và các phi đội nhỏ (Pulsar Gunship). Nếu dùng Bomber tấn công các Carrier hay Shipyard thì hãy ra lệnh cho chúng đánh các hệ thống con (sub -system) trước rồi mới tấn công toàn diện. Nếu có tổn thất thì chi phí cũng như thời gian sản xuất lại rất nhanh và ít tốn kém.

MỘT SỐ TÀU CHÍNH TRONG HOMEWORLD 2

HIIGARAN

VAYGR

lực lượng, do đó việc áp dụng hợp lý các loại quân sẽ mang lại hiệu quả đáng kể. Nếu người chơi để ý kỹ sẽ thấy phe Vaygr thiên về số lượng là chính và các phi thuyền thường khá yếu, trong khi Hiigara chú trọng về tính đa năng của các phi thuyền cho nên họ lấy phương châm "chất lượng hơn số lượng" và cũng vì vậy mà trong những trận đánh ở các màn gần cuối, game làm người chơi "thót tim" và nổi nóng khi lực lượng phe ta quá ít và mỏng manh trong khi kẻ thù lại áp đảo.

Phần chơi đơn có tổng cộng 15 nhiệm vụ với cách dẫn truyện thật lôi cuốn, chỉ tiếc rằng game không cho chọn phe để chơi giống như phần 1, có lẽ do cốt truyện thiên về dân Hiigara là chính, và trong game đôi lúc xảy ra các lỗi nhỏ như các đơn vị bị kẹt lại không biết tìm đường khác để đi... mục chơi mạng quá khiêm tốn và không hấp dẫn với chỉ một cách chơi "Deathmatch" dành cho 2 phần: Player vs CPU (hay còn gọi là Skirmish) và Internet/Lan (tối đa 6 người chơi).

LỜI KẾT

Với cách chơi phức tạp nhưng hấp dẫn cộng với đồ họa tuyệt đẹp và âm nhạc lôi cuốn, Homeworld 2 thật sự cuốn hút người chơi từ đầu tới cuối. Có thể nói rằng Homeworld ngày một hấp dẫn và biết đâu nhà phát triển game sẽ tung ra phần tiếp theo trong nay mai khi biết ở đoạn phim kết, game đã mở ra một bí mật mới và hiện Relic đang có 2 dự án bí mật chưa tiết lộ. Câu trả lời hãy để cho thời gian, còn bạn - người dẫn dường cho dân tộc Hiigara sẽ xoay trở như thế nào trong không gian kỳ ảo của Homeworld 2?

HỒNG ÂN

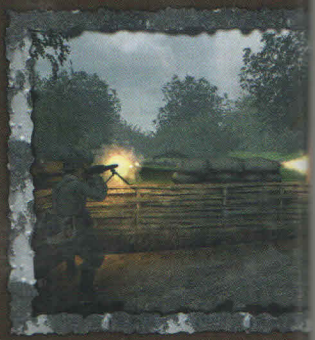
- Phát hành: Activision
- Phát triển: Infinity Ward
- Thể loại: Hành động
- ESRB: Teen
- Ngày phát hành: 29/10/2003
- Cấu hình: PIII 700Mhz; 128MB RAM; VGA 32MB; Ổ cứng trống 1,4GB; Windows 9x; DirectX 9.0

CALL OF DUTY

NHIỆM VỤ CAO CẢ

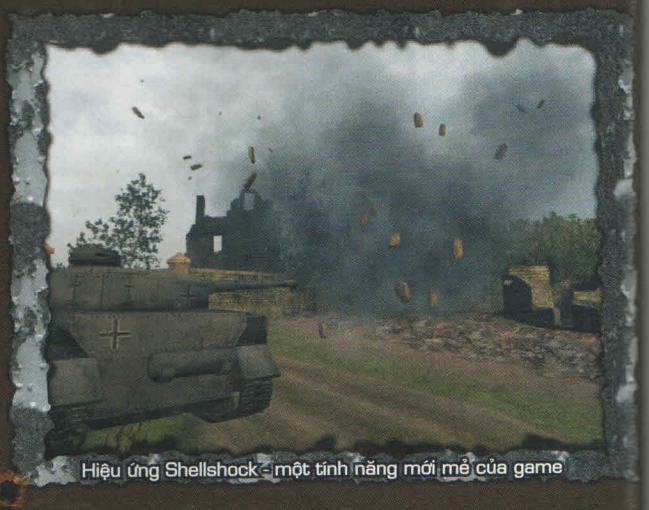
Sau thành công rực rỡ với loạt game **Medal of Honor: Allied Assault** (MoHAA) (đồng thời mở đường cho dòng game lấy đề tài Thế Chiến Thứ 2 trở lại), người khổng lồ EA đã mơ về tương lai của các phần kế tiếp và một trong số những dự án được "lên khuôn" sớm nhất là phần kế tiếp **Medal of Honor: Pacific Assault**, nhưng thay vì giao cho 2015 – nhà phát triển MoHAA thực hiện tiếp thì EA lại chọn EALA (Electronic Arts Los Angeles), một studio con trực thuộc quyền kiểm soát của EA thực hiện.

Quyết định trên đã khơi mào cho làn sóng bất đồng nội bộ trong đội ngũ 2015 và kết quả là lực lượng của họ chia thành 3 nhóm: nhóm đầu tiên vẫn ở lại 2015 và theo đuổi tiếp dự án đang thực hiện cho Vivendi Universal Games, trò chơi Men of Valor, một nhóm khác thì đầu quân cho EALA và nhóm cuối cùng gồm 23 thành viên "chủ chốt" tách ra thành lập nên studio của riêng mình với tên gọi Infinity Ward. Không bỏ lỡ cơ hội, một trong những đối thủ "đáng gờm" của EA là Activision đã nhanh chóng ký kết hợp đồng với studio non trẻ này và sau đó ra tay "cứu mang" studio bằng cách mua lại 70% cổ phần (như vậy là Infinity Ward chính thức gia nhập gia đình Activision sau các studio Raven Software, Z-Axis, Neversoft, Treyarch...) và Call of Duty là sản phẩm đầu tiên của họ trên thị trường.



NGƯỜI KẾ THỪA XỨNG ĐÁNG

Cũng với bối cảnh Thế



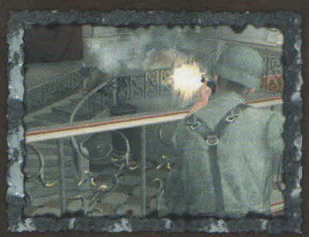
Hiệu ứng Shellshock - một tính năng mới mẻ của game

Một trường đoạn gợi nhớ phim "Enemy at the gate"

chiến lần 2, Call of Duty tiếp tục "cuộc chiến" mà Medal of Honor để lại. Trò chơi bao gồm 24 nhiệm vụ chia làm 3 chiến dịch lớn với cốt truyện tập trung về ba nước đồng minh là: Anh, Mỹ và Liên Xô (cũ). Do cốt truyện trong ba chiến dịch xảy ra song song cho nên nhà phát triển game quyết định không chia nhỏ game ra từng màng riêng biệt vì cho rằng làm như vậy sẽ "cắt nát" cốt truyện. Thay vào đó, họ để cốt truyện "chạy" liên tục nên người chơi càng chơi càng bị cuốn hút mà không biết rằng mình đang đi từ chiến dịch này sang chiến dịch khác. Một kết nối thật hoàn hảo.

Nếu tinh ý, bạn có thể thấy cốt truyện này chịu ảnh hưởng của một số phim về chiến tranh như Band of Brothers, Enemy At The Gate và The Bridge Too Far. Cho nên trong game, bạn sẽ bắt gặp những trường đoạn rất giống trong phim. Chính những trường đoạn này đã tạo nên một Call of Duty (CoD) đầy kịch tính từ đầu tới cuối. Nếu như MoHAA chỉ "ăn điểm" ở một màn hấp dẫn duy nhất: trận đổ bộ trên bãi biển Omaha thì người kế thừa CoD có gấp 3 lần như thế, mỗi màn

Tử thủ trong ngôi nhà Pavlov, một trận đánh nổi tiếng trong lịch sử của Stalingrad



trong CoD có tính hành động rất cao, người chơi phải chiến đấu liên tục, song đặc biệt gây cảm xúc cho người chơi nhiều nhất là những màn mô phỏng theo phim (như đã nêu): với các chiến dịch diễn ra ở Châu Âu thì màn "ấn tượng" nhất là cuộc chiến giữ cây cầu Pegasus, còn ở Liên Xô là những cảnh chiến đấu giành lại thành phố Stalingrad trong đó nổi bật nhất là màn Pavlov, một màn được xem là "khủng khiếp" nhất trong game vì bạn phải chiến đấu với cả sư đoàn bộ binh phát xít Đức được sự yểm trợ của tăng

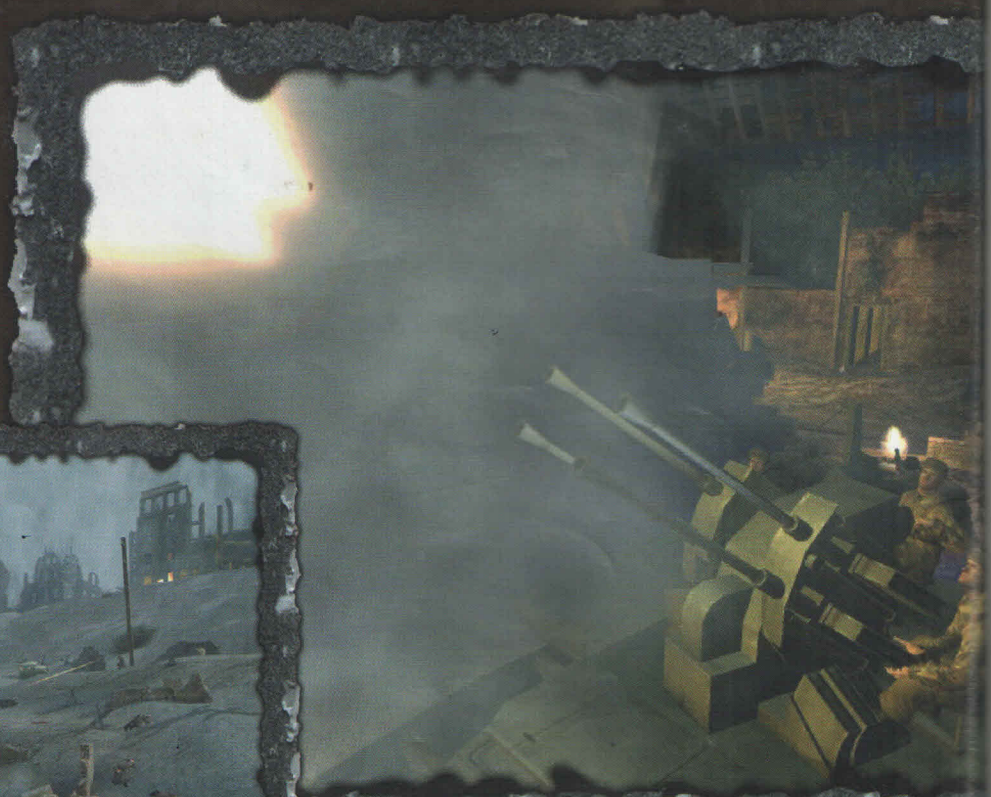
Scan by tunghondaGamer

và thiết giáp (trong khi quân bạn chỉ là một nhóm nhỏ). Đây là lần đầu tiên trong game bắn súng, đề tài về Xô Viết được lấy làm chủ đề chính (thường thì trong dạng Thế Chiến Thứ 2, Anh và Mỹ là mục tiêu chính của nhà làm game), do đó có thể thấy các màn trong chiến dịch Liên Xô được đầu tư rất kỹ càng và trau chuốt.

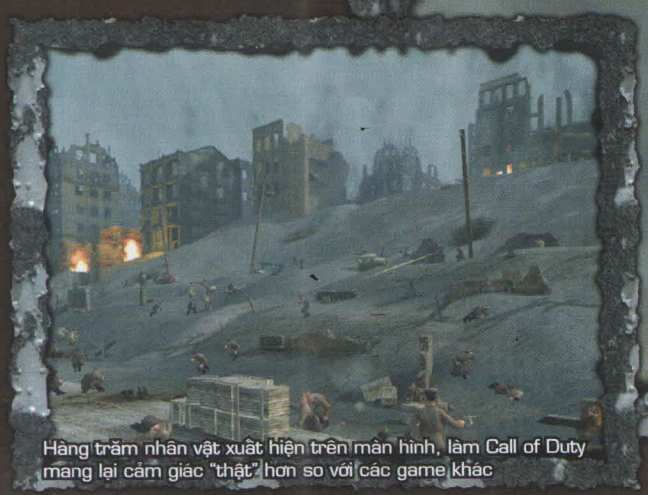
NHIỀU THAY ĐỔI ĐÁNG LƯU Ý

So với MoHAA mà Infinity Ward từng thực hiện thì phiên bản này có nhiều cải tiến đáng chú ý. Trước hết là cách chơi của game có thể nói là được đơn giản đến mức tối đa, bạn chỉ việc cầm súng chiến đấu (chỉ cần ít phút là bạn có thể nắm được các phím điều khiển dễ dàng, tuy nhiên điều này cũng đồng thời làm giảm sự hấp dẫn của game). Ngoài ra, game còn có một số tính năng mới rất hữu ích như nhân vật có thể nằm (MoHAA không có); súng có chế độ bắn khác nhau; trong khi lên đạn vẫn sử dụng được kỹ năng đánh cận chiến bằng báng súng (dành cho tất cả các loại súng – trong khi MoHAA chỉ sử dụng kỹ năng này ở một số súng và không dùng được khi đang lên đạn); và đặc biệt là chế độ nhắm bắn (để đạt độ chính xác) mà hầu như các game bắn súng thường bỏ quên. Tuy vậy, cách chơi cũng có điểm yếu, chẳng hạn như nhân vật của bạn không thể chạy nhanh; độ dài của game khá ngắn (tương tự như trường hợp của Max Payne 2). Hơn nữa, nếu chú ý, bạn sẽ thấy các nhân vật hỗ trợ gần như là... "bất tử" vì những tay này "tiêu" thì game sẽ không tiến triển tiếp. Đây là điểm mà nhà phát triển muốn đơn giản hóa để người chơi không cần phải bận tâm về các nhân vật này, nhưng như vậy vô tình sẽ làm giảm đi độ khó của game (game có độ khó không cao dù chơi ở chế độ khó nhất).

Sự thay đổi kế tiếp và cũng là phần được đánh giá rất cao chính là đồ họa. Nhờ sử dụng cơ cấu (engine) có hiệu chỉnh của Quake III mà game mang lại cho người chơi những cảnh vật "mê hồn" (tuy nhiên có một cảnh nền quá... "xi" đó là màn đập nước). Engine này có khả năng thể hiện những môi trường rộng lớn cùng với hàng trăm nhân vật bên trong và nhiều hành động xảy ra cùng lúc, chính vì vậy mà nhà làm game đã không bỏ qua cơ hội để tận dụng tối đa sức mạnh của nó. Kết quả là người chơi được dịp thưởng thức những khung cảnh hoành tráng như các màn Stalingrad, Pegasus... Trò chơi



Một trong những cảnh ấn tượng của game



Hàng trăm nhân vật xuất hiện trên màn hình, làm Call of Duty mang lại cảm giác "thật" hơn so với các game khác

Vượt sông Volga tiến về Stalingrad

cũng thể hiện khá tốt các hiệu ứng như khói, lửa (chỉ trừ hiệu ứng lửa lúc nổ thì trông không thật lắm), độ tương phản của ánh sáng... nhưng đặc biệt nhất là hiệu ứng mô phỏng chấn động của bom đạn (shellshock). Mỗi khi bị "dính" hiệu ứng này, hình ảnh xung quanh bạn sẽ mờ đi và hơi rung trong khi âm thanh thì nhỏ hẳn.

Cũng nhờ engine trên mà mô hình các nhân vật trong game "trơn tru" và uyển chuyển hơn, đồng thời trông sống động hơn. Tuy nhiên, do "tuổi đã cao" nên engine Quake III không hỗ trợ các công nghệ đồ họa cũng như kỹ thuật làm game mới hiện nay (điển hình là rag-doll, một kỹ thuật thường dùng trong các game như Hitman, Raven Shield... để mô tả sự biến đổi trạng thái của cơ thể lúc chết khi chịu lực tác động từ bên ngoài) cho nên trong game đôi lúc bạn bắt gặp những tư thế chết rất ngược đời như chống ngược đầu xuống đất chẳng hạn!!! Bù lại, engine này làm cho game có một thế mạnh đáng chú ý là không đòi hỏi bạn phải có một cỗ máy "ghê gớm" để có thể đáp ứng yêu cầu của game.

Âm thanh là một phần không thể bỏ qua trong mô típ game chiến tranh vì nó góp phần mang lại cảm giác chiến trường "gần" với người chơi hơn. Tuy nhiên trong CoD, tiếng súng đạn nghe khá "rít" nên đôi khi trong những trận chiến lớn, chúng sẽ gây "phiền hà" cho đôi tai của bạn. Ngoài ra trong một số đoạn phim giới thiệu chiến dịch trước khi chơi, bạn sẽ được nghe giọng nói của 2 diễn viên nổi tiếng từng tham gia vào một số phim là: Giovanni Ribisi (Lost in Translation, Saving Private Ryan), Jason Statham (The Transporter, Snatch). Cần lưu ý là nếu bạn thiết lập âm thanh không đúng thì game sẽ bị chậm lại hẳn và làm giật hình ảnh khi bắn nhau trong các trận chiến lớn. Trong trường hợp này, bạn có thể kiểm tra lại tính tương thích với chuẩn EAX của card âm thanh.

AI - NHIỀU ĐIỂM THU HÚT

Có thể nói AI trong CoD rất khá. Người chơi bắt gặp những hành động rất ngộ nghĩnh và khôn ngoan của các nhân vật, chẳng hạn như khi đồng đội bị thương thì chúng biết kéo vào chỗ an toàn, chạy "lúp xúp" kiểu "vịt" (một hình ảnh vui mắt), khi bắn nhau biết lăn qua lăn lại, núp thật kỹ (với những tư thế lính "rất chuẩn"), bỏ chạy khi thấy bất lợi (nhất là khi bạn dùng súng bắn tỉa "rình" chúng). Ngoạn mục nhất là những cảnh đánh cận chiến: các tay lính lăn xả vào nhau dùng báng súng "uýnh nhau" trông rất vui mắt. Tuy nhiên, AI của game cũng có khuyết điểm, một trong những trường hợp dễ thấy nhất là khi quân 2 bên đứng gần nhau, chúng chẳng làm gì cả mà chỉ... đứng nhìn nhau!?!

LỜI KẾT

Với các fan yêu thích thể loại bắn súng thì Call of Duty là một game không thể bỏ qua tuy rằng game có "chút xíu" lỗi nhỏ (và thật đáng tiếc là bản game có tại Việt Nam hiện bị lỗi ở phần chơi mạng, có thể trong vài tháng nữa chúng ta sẽ có bản sửa lỗi). Còn với những ai vẫn "e dè" với mức độ bạo lực của game thì có thể yên tâm khi game được "dán nhãn" Teen của ESRB hay bạn cũng có thể "tự đánh giá" vì nếu chú ý thì sẽ thấy "máu" rất ít xuất hiện trong game. "Trong cuộc chiến không ai chiến đấu đơn độc cả", thế còn bạn?

HỒNG ÂN

- Phát hành: **Eidos Interactive**
- Phát triển: **Pyro Studios**
- Thể loại: Hành động/Chiến lược
- ESRB: Teen
- Phát hành: 14/10/2003
- Cấu hình: PIII 700Mhz; 256MB RAM; VGA 32 MB; Ổ cứng trống 2GB; Windows 9x+; Card âm thanh

COMMANDOS 3

TIẾN TỚI BERLIN

Lính Đức nhảy dù xuống Stalingrad

Commandos 3: Destination Berlin là phiên bản thứ 3 trong loạt trò chơi Commandos, một trong số ít trò có lịch sử phát triển lâu đời và có ảnh hưởng khá cao trong thị trường trò chơi dành cho máy tính. Ở một phương diện nào đó, ảnh hưởng của nó không thua kém gì Tom Raider hay WarCraft, và cũng vì vậy mà trò này không xa lạ gì với dân chơi game. Tuy nhiên, cũng cần nhắc lại một chút về trò chơi này cho những ai chưa có dịp chơi qua các phiên bản trước.

Trò chơi được thực hiện bởi Studios Pyro (Tây Ban Nha) và được hãng Eidos phát hành, thuộc dạng chiến thuật thời gian thực với đề tài là Thế Chiến thứ 2, tập trung vào vai trò của những người lính biệt kích. Lực lượng quân tinh nhuệ, với số lượng không nhiều nhưng được trang bị "tận răng", đã đóng vai trò không nhỏ trong việc mang lại chiến thắng vẻ vang của phe Đồng Minh cũng như nhân loại trong cuộc chiến chống lại phát xít Đức. Thật đáng tiếc là do yêu cầu của nghề nghiệp nên thành tích, chiến công của họ luôn được giữ bí mật, vì thế đa phần những cống hiến của họ ít được biết đến hay thậm chí còn bị lãng quên!

Cốt truyện của Commandos 3 (C3) bắt đầu vào tháng 8 năm 1942 ở Stalingrad, tại mặt trận phía Đông của thành phố, nơi diễn ra cuộc gặp mặt quan trọng để trao đổi thông tin giữa người lãnh đạo quân đội Xô Viết thành phố với tướng Franklin O'Donnell của quân đội Đồng Minh. Nội dung buổi họp có thể làm thay đổi cục diện cuộc chiến, vì thế quân đội Đức đã bố trí rất đông quân tinh nhuệ tại đây nhằm phá hoại cuộc gặp mặt cũng như ám sát tướng lĩnh. Bạn, trong vai tay bắn tỉa của toán biệt kích phải tìm và hạ đối phương - những tay bắn tỉa thiện xạ của quân đội Đức - trước khi chúng kịp sát hại những người lính Xô Viết đang làm nhiệm vụ cảnh giới. Hãy cố gắng tìm ra chúng trước khi quá trễ, nếu không, bạn sẽ thất bại hoàn toàn.

Có thể nói, với C3, ta có thể "ngửi thấy" mùi thuốc súng của bộ phim "kẻ thù trước cổng" (Enemy at the gate), kể về cuộc đối đầu nghẹt thở giữa chàng lính bắn tỉa của Hồng Quân Xô Viết và viên sĩ quan giảng viên trường dạy bắn tỉa của Đức Quốc Xã.

Xuyên suốt trò chơi bạn sẽ được dẫn dắt qua 12 màn (kể cả màn hướng dẫn ở đầu trò chơi) nằm trong 3 chiến dịch với các địa danh nổi tiếng, nơi diễn ra những trận đánh ác liệt và có thể coi là những điểm mốc làm thay đổi cục diện của Thế Chiến thứ 2, đưa quân Đồng Minh từ thế yếu chuyển sang thế phản công: Stalingrad, châu Âu và Normandy. Bạn sẽ thấy sự đa dạng của khung cảnh được thể hiện thông qua từng nhiệm vụ, tiếc là trò chơi chỉ có một độ phân giải duy nhất là 800x600. C3 phối hợp giữa công nghệ 2D của phiên bản trước (bạn chỉ có thể xoay chuyển bản đồ theo 4 chiều được quy định sẵn) và hình ảnh 3D cho những cảnh trong nhà, giúp bạn xoay chuyển góc nhìn (lên tới 360°) thuận lợi hơn.

Bên cạnh việc duy trì công nghệ cũ, phiên bản này được cải tiến và tạo thêm các hiệu ứng về ánh sáng, khói, thời tiết... cho phù hợp với thị hiếu ngày càng khắt khe của người chơi. Ngoài ra, trò chơi còn tăng cường tính năng phóng to và thu nhỏ bản đồ, giúp bạn dễ xác định vị trí và quan sát tình hình, tuy nhiên khuyết điểm của chức năng này là làm hình ảnh lập tức bị thay đổi, không còn giữ được độ sắc nét như lúc đầu.

Bên cạnh tiếng bom đạn của

chiến tranh, trò chơi còn có những bản nhạc nền rất hùng tráng với nhịp điệu nhanh, thúc giục khi bạn đối đầu với kẻ thù, hay dìu dặt, khoan thai lúc bạn muốn lẩn tránh đối phương. Có thể nói âm thanh trong trò chơi tuy không thật sự xuất sắc nhưng rất "dày" và liên tục; phối hợp nhịp nhàng với diễn tiến của trò chơi, đủ để phản ánh không khí cuộc chiến.

Ở phần 3 này chỉ còn lại 6 nhân vật chính là những cá nhân ưu tú nhất về một kỹ năng nhất định, thuộc quân đội Anh, Pháp, Mỹ được tuyển chọn vào nhóm biệt kích. Đó là: Green Beret (lính mũ nồi xanh - chỉ huy), người có thể lực mạnh nhất trong nhóm, có khả năng vừa đi vừa bắn súng đại liên mà không cần giá đỡ, lái được xe tải cũng như bắn pháo chống tăng; Sniper (lính bắn tỉa) là nhân vật có tầm bắn xa nhất so với đồng đội; Sapper (chuyên gia chất nổ), người có khả năng mang vác nhiều nhất và sở hữu các loại chất nổ, khói mê cùng khả năng bắn súng máy; Thief (ăn trộm) có tốc độ di chuyển nhanh, nhẹ nhàng và khó bị phát hiện nhất trong nhóm biệt kích, trèo tường giỏi; Spy (gián điệp) có khả năng trà trộn vào hàng ngũ đối phương bằng cách thay đổi quân phục và nếu cấp bậc của bộ quân phục cao có thể sai khiến đối phương có cấp bậc thấp hơn; Diver (người nhái), tuy tất cả các thành viên đều biết bơi nhưng chỉ người nhái là có khả năng lặn, điều khiển các thiết bị dưới thủy.

Các nhân vật The Driver (tài xế), Whisky (chó nghiệp vụ) và Natasha được "nghỉ phép" trong chiến dịch này, vì thế khi có một số nhiệm vụ cần đến lái xe thì Green Beret sẽ đảm nhiệm luôn; điều này cho thấy đây là nhân vật cầm đầu và đa năng nhất trong toàn lính biệt kích. Trái lại, người ít hoạt động nhất trong phần này là anh chàng người nhái, anh ta chỉ có một nhiệm vụ duy nhất là đánh đắm 2 chiến hạm nằm trong cầu cảng.

Trong mỗi nhiệm vụ, bạn chỉ có thể điều khiển tối đa 3 nhân vật cùng lúc (nhưng nếu chơi mạng thì bạn được quyền điều khiển cả toán 6 người). C3 cho phép bạn chơi qua mạng LAN ở các chế độ như cướp cờ, bắn tự do hoặc cùng thực hiện nhiệm vụ, trong đó tối thiểu là 2 người và tối đa là 6 người, được chia đều trong 4 đội đặc nhiệm. Có thể đây là những thể loại chơi qua mạng rất thú vị và mới mẻ mà bạn chưa từng thử qua bao giờ.

Đã có rất nhiều thay đổi theo thể loại hành động được đưa vào phần 3 này, tuy nhiên chúng được cân nhắc rất kỹ để không phá hỏng tính chiến thuật truyền thống trong loạt trò chơi Commandos, và điều này đã được chứng minh trong trò chơi. Có màn chỉ với 3 nhân vật được trang bị súng bắn tỉa, lựu đạn và súng máy, bạn phải tìm cách tái kiểm soát một ngôi làng của Pháp đang bị quân Đức chiếm đóng với khoảng 150 lính được sự hỗ trợ của xe tăng và thiết giáp.

Chỉ trong những lúc khó khăn nhất bạn mới thấy sự cần thiết của các quân dụng mà khi chưa bị dồn vào đường cùng thì bạn chỉ coi nó là đồ chơi (chẳng hạn như gói thuốc lá dùng làm mồi nhử rất tốt và khói mê có thể làm tê liệt cả nhóm lính tuần tiễu). Nhà sản xuất còn tăng mức độ khó

Trận đổ bộ "bi tráng" lên bờ biển Normandy

Không có chàng người nhái, lấy ai thắng màn này!

cho trò chơi bằng cách nâng tầm quan sát cho lính Đức, đưa thêm những toán quân tinh nhuệ như lính mật vụ Đức Quốc Xã, lính bắn tỉa chuyên nghiệp. Ngoài ra các toán lính đi tuần trở nên thông minh hơn đến bất ngờ. Nói chung chỉ số thông minh (AI) của máy được nâng cấp rõ rệt, phản ứng đa dạng thích hợp với nhiều tình huống, có thể làm bạn bị bất ngờ, lúng túng.

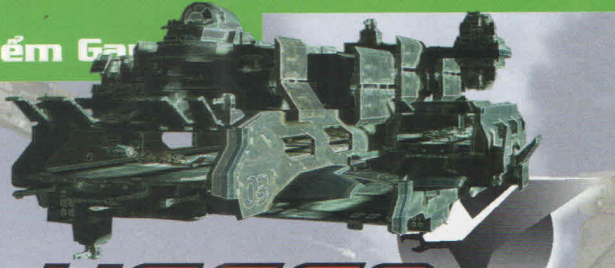
Bên cạnh những loại vũ khí, khí tài thông dụng trong cuộc chiến như xe tăng, xe thiết giáp, môtô ba bánh..., nhà sản xuất còn đưa thêm vào (và cho phép bạn sử dụng) các loại vũ khí mới như súng đại liên và pháo chống tăng ngay từ màn đầu tiên.

Các đoạn phim giới thiệu các chiến dịch chính trong game được vẽ công phu và hoành tráng, góp phần đáng kể nhằm tạo cảm hứng cho người chơi.

Commandos là một trong số ít trò chơi nổi tiếng, nhận được sự ủng hộ nhiệt tình của người hâm mộ, được nhắc đến như một mẫu mực để so sánh với các trò chơi ra đời sau này. Bên cạnh đó nó cũng được nhắc đến như là một trong những trò chơi khó nhất, đòi hỏi tính kiên nhẫn cao của người chơi nên ngoài việc giải trí, Commandos còn giúp bạn rèn luyện tính nhẫn nại...

Có thể nhà sản xuất sẽ không làm phần tiếp theo, nhưng chắc chắn thể loại như trò Commandos sẽ không bao giờ mai một.

THANH BÌNH



YAGER

CUỘC CHIẾN CỦA TƯƠNG LAI

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát hành: THQ
Phát triển: Yager Development
Thể loại: Hành động
ESRB: Teen
Cấu hình: CPU 1.0 Ghz+; RAM 256MB; VGA 32MB trở lên; HDD 3,5GB

YAGER LÀ TRÒ CHƠI LÁI MÁY BAY CHIẾN ĐẤU do hãng Yager Development phát triển và là một trong những trò lấy cảm hứng từ phi thuyền không gian chiến đấu với người ngoài trái đất nhằm bảo vệ hành tinh xanh (những game tương tự như Wing Commander, Freespace, Freelancer...). Yager được phát triển cho cả hai hệ máy Xbox và PC.

Game lấy thời điểm vào những năm cuối thế kỷ 21, lúc các quốc gia đã suy yếu và các thế lực khác ngày càng mạnh lên, họ chiếm đất và dựng nên những vùng tự trị, có quân đội riêng. Trong bối cảnh này, sự xuất hiện của lính đánh thuê là điều hiển nhiên. Họ làm việc độc lập, sẵn sàng làm thuê cho những ai có nhu cầu và trả lương cao. Magnus Tide là một trong những người như vậy. Làm nhiệm vụ tại căn cứ Proteus, anh ta cùng đồng đội phải vận dụng hết khả năng của mình (cũng là của bạn) để bảo vệ căn cứ và lãnh thổ trước sự đột kích của các băng đảng tội phạm.

Yager là sự kết hợp của thể loại 3D hành động, phiêu lưu và mô phỏng chiến đấu trên không nhưng lại được thể hiện theo cách thức mới: lái máy bay chiến đấu của tương lai với đầy đủ sức mạnh, nhưng bạn lại không chiến đấu trong vũ trụ rộng lớn hay giữa các thiên hà xa xôi như trong trò Freelancer mà ngược lại, chiến trường của bạn cách mặt đất không quá cao.

Hãy khoan thất vọng hay trẻ mới vì tuy không được tung hoành ngang dọc giữa vũ trụ bao la, nhưng bù lại bạn sẽ được nhìn ngắm cảnh đẹp của trái đất từ trên cao. Thậm chí bạn có thể nhìn rõ bóng tương phản ánh sáng trên lớp kính bảo vệ trước phòng điều khiển của máy bay và những vết nứt, hư hại trên kính khi bị trúng đạn... Cảnh vật xung quanh từ cây cỏ đến các công trình xây dựng được vẽ như thật và rực rỡ.

Game có 14 màn ở những địa điểm khác nhau và trong mỗi màn có nhiều nhiệm vụ nhỏ. Hình ảnh của game được thay đổi qua từng màn nên một khi đã đi hết game thì bạn cũng được trải nghiệm đầy đủ các hiệu ứng như thời tiết và ánh sáng. Có những nhiệm vụ diễn ra lúc trời vừa hừng sáng, cây cỏ và cảnh vật xung quanh thật tươi đẹp, đôi khi lại có những chuyến bay vào buổi hoàng hôn màu tím, và có cả những nhiệm vụ phải thực hiện trong đêm (cơn ác mộng thật sự!). Âm thanh trong game tương đối hay, tiếng động cơ và tiếng súng nghe khá thật. Nhạc nền tạo nên sự căng thẳng, lôi cuốn người chơi.

Những trò chơi kiểu lái máy bay chiến đấu có ưu điểm là do cốt truyện hư cấu trong tương lai nên máy bay, nhà cửa và vũ khí được vẽ hết sức lạ mắt, cầu kỳ. Bạn sẽ được nhìn ngắm cảnh đẹp sau kính điều khiển trong khi đang rượt đuổi kẻ thù (thật ra, bạn không có thời gian đâu mà nhìn ngắm).

Bài học đầu tiên và không thể bỏ qua đối với game mô phỏng lái máy bay là học cách điều khiển nên Yager không cho phép bạn bỏ qua các bước hướng dẫn. Bạn có 3 góc nhìn là bên trong máy bay, từ sau tới và toàn cảnh. Ngoài ra, máy bay có 2 chế độ: bay với vận tốc trung bình và bay hết tốc lực. Bạn cũng nên trang bị kỹ thuật "cắt đuôi" để "chầu" trong trường hợp cần thiết.

Game chỉ cho bạn lưu khi đã hoàn thành nhiệm vụ nên đôi lúc cũng bất tiện và mất rất nhiều thời gian nếu so suất.

Yager là một game không khó lắm, đồng thời nó có chất lượng hình ảnh, âm thanh tốt và cũng không đòi hỏi phải suy nghĩ nhiều như những trò RPG nên có thể thích hợp với mọi đối tượng. Song tiếc là hiện nay đang có quá nhiều "đại gia" xuất hiện trên thị trường như Max Payne 2, Hidden & Dangerous 2... nên Yager khó có thể gây được sự chú ý nơi những gamer trẻ tuổi.

T.B

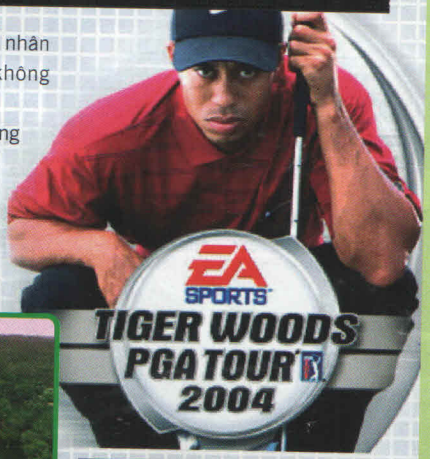
ĐIỂM TIN

■ **VỚI NHIỀU THAM VỌNG TRONG LĨNH VỰC PHIM ẢNH,** công ty Boll KG của đạo diễn Uwe Boll một lần nữa làm các gamer lên "con sốt" với dự án phim Dungeon Siege khi thỏa thuận thành công với Gas Powered Games (chủ sở hữu trò chơi trên) để đưa trò chơi nhập vai nổi tiếng này lên màn bạc. Sau các dự án làm phim Alone in the Dark, House of the Dead (được Artisan Entertainment phát hành tại thị trường Bắc Mỹ) và mới đây nhất là BloodRayne (chi phí khoảng 30 triệu USD), thì nay với Dungeon Siege – Boll hi vọng sẽ lấp khoảng trống thị trường phim ảnh chuyển thể từ game còn đang bỏ ngỏ. Ông mong rằng Dungeon Siege sẽ trở thành một Lord of the Rings khác. Ước tính chi phí dành cho phim này khoảng 50 triệu USD và sẽ khởi quay vào cuối năm 2004.

■ **ATARI ĐÃ QUYẾT ĐỊNH ĐÓNG CỬA HUNT VALLEY STUDIO** - tiền thân là MicroProse trước khi bị Atari mua lại và đổi tên. Phó chủ tịch tập đoàn truyền thông Atari – Nancy Bushkin cho biết: "Đây là một quyết định đau lòng nhưng phải thực hiện". Atari không thông báo lý do vì sao phải đóng cửa studio nói trên. MicroProse trước đây đã từng sản xuất 2 game nổi tiếng là Colonization và Civilization dưới sự giám sát của nhà thiết kế game kỳ cựu Sid Meier. Sau khi đổi tên thương hiệu, studio này đã tung ra sản phẩm đầu tay Dungeons & Dragons Heroes và cũng là sản phẩm cuối cùng của họ. Hiện Atari đang thương lượng với một số thành viên (trong đội ngũ 33 người của studio) để đưa họ vào các nhóm phát triển khác của mình.

■ **ELECTRONIC ARTS CHO BIẾT HỌ VỪA MỚI "SHOPPING" XONG STUDIO 33 (LIVERPOOL)** – một studio chuyên sản xuất game cho hệ console như Formula One, Newman-Haas Racing và Destruction Derby Arenas (những game này phát triển theo đơn đặt hàng của các nhà phát hành game khác và không nằm trong hợp đồng thương lượng với EA). Đội ngũ Studio 33 gồm khoảng 30 người sẽ sát nhập với nhóm làm game EA Northwest (nằm gần Warrington), và đội ngũ tổng hợp này (khoảng 75 nhân viên) sẽ "dời đô" về Warrington trong nay

TIGER WOODS PGA TOUR® 2004



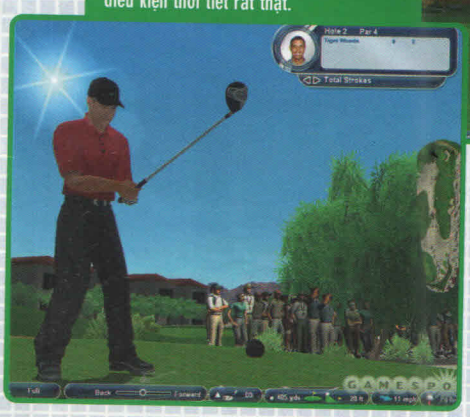
» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát hành: EA Sports
Phát triển: EA Sports
Thể loại: Thể Thao
ESRB: Everyone
Cấu hình: CPU 333 Mhz+; RAM 128MB; VGA 4MB tương thích DirectX 9.0b; HDD 1,5Gb

Chắc bạn cũng đã biết, Golf – hay "đánh gôn" như ta thường gọi, là một môn thể thao "quý tộc" chỉ dành cho giới doanh nhân, những người giàu có... vì chi phí tập luyện, thuê sân cũng như sắm dụng cụ rất tốn kém. Tuy nhiên nếu bạn đã từng là fan say mê "Tèppi" - bộ truyện tranh nổi tiếng của giới "cắp sách đến trường", thiết nghĩ "chơi gôn" cũng chẳng lạ lẫm gì lắm, phải không? Mặc dù không sôi động, quyết liệt như các môn khác, cái không khí "hơi lặng" khi chơi khiến môn thể thao này mang một nét riêng khá đặc biệt. Dù bạn là một trong những người yêu thích Golf hay chỉ đơn giản muốn xem "mặt mũi" nó như thế nào, Tiger Woods PGA Tour 2004 là lựa chọn số một hiện nay mà bộ sưu tập các game thể thao của bạn không thể thiếu. Đây là phiên bản mới nhất, hãng EA SPORTS vừa tung ra trong loạt game TIGER WOODS mà chỉ cần một cấu hình máy tính khiêm tốn bạn cũng đã có thể "vác gậy ra sân".

Để bắt đầu, bạn phải tạo ra người đánh gôn mới (create new golfer). Nhân vật này sẽ có hình dạng bất kỳ do bạn tuỳ biến ở mục GAME FACE – đếm khá thú vị của trò chơi. Nếu biết vẽ vời một chút, tôi nghĩ thể hiện được một nhân vật giống mình là điều không "ngoài tầm tay"!

Bạn có thể chọn một trong nhiều chế độ chơi (trong số đó Career Mode và Simulation Mode là các chế độ chính) để bắt đầu một game mới. Ở chế độ Career Mode, bạn có thể chọn chơi World Tour, đó là cấp độ cơ bản nhất dành cho những người mới bắt đầu chơi vì khi bạn thực hiện những cú đánh lỗ trực tiếp và tìm hiểu tường tận các bài hướng dẫn chơi gôn thì chuyện "làm quen" sẽ trở nên dễ dàng hơn. Chơi ở chế độ Tournaments, bạn sẽ được "luyện tay nghề" với các đối thủ do máy tính điều khiển. Và nếu tự cảm thấy mình chưa "đủ lực" để tiếp tục thì hãy chuyển sang chế độ Practice ngay! Ở đây, các bài học như đánh banh vào lỗ như thế nào, đánh banh sao cho xa nhất sẽ giúp bạn lên "level", và nếu có ý định muốn tham gia ở những giải đấu nhà nghề, tôi khuyên bạn nên luyện tập thật nhuần nhuyễn ở mục này. Với World Tour và Tournaments, bạn sẽ phải trả phí khi muốn có thêm các bài luyện kỹ năng mới. Mặc dù phí của những bài tập này "hơi cao", nhưng bạn sẽ dễ dàng kiếm lại được khi tham gia vào vòng đấu (Tournaments). Bạn có biết với số tiền ấy mình có thể làm gì không? Thanh toán học phí cho các buổi học để có được kỹ năng cao hơn so với hiện tại, sắm thêm gậy đánh gôn mới "đầy uy lực" hơn trong túi gôn của mình (vì khi tham gia đánh giải bạn chỉ được đem theo một số gậy mà thôi) hay là cứ giữ nguyên số tiền ấy để ước mơ thành tỉ phú khi sự nghiệp "chơi gôn" trở thành hiện thực?



Đồ họa trong game rất đẹp và mô phỏng điều kiện thời tiết rất thật.

World Tour có lẽ là cơ hội để bạn kiếm tiền dễ nhất và cũng dễ làm quen với game nhất. Còn với chế độ Tournaments, bạn sẽ phải cố gắng thể hiện được chính mình, vượt từ cấp độ dễ để vươn lên cấp độ chuyên nghiệp hơn. Và dĩ nhiên, để đạt được điều này là chuyện không "ngon ăn" chút nào, nhưng nếu cố gắng một chút chắc chắn bạn sẽ làm được. Cần lưu ý là ở cả 2 chế độ, các vòng đấu mới sẽ không hiện ra cho đến khi chính bạn tự mở (unlock) nó.

Khi đã đạt tới trình độ tương đối khá thì chế độ Simulation sẽ trở nên vô cùng thú vị. Tại đây, bạn sẽ tranh tài cùng các cao thủ khác (do máy điều khiển) và bạn sẽ phải "chiến đấu" ở 18 lỗ khác nhau. Khi đánh, nên nhớ là phải xem xét hướng gió tuỳ theo khu vực để chọn ra cây gậy thích hợp, kết quả "tay nghề" của bạn sẽ được chứng minh qua bảng LEADER.

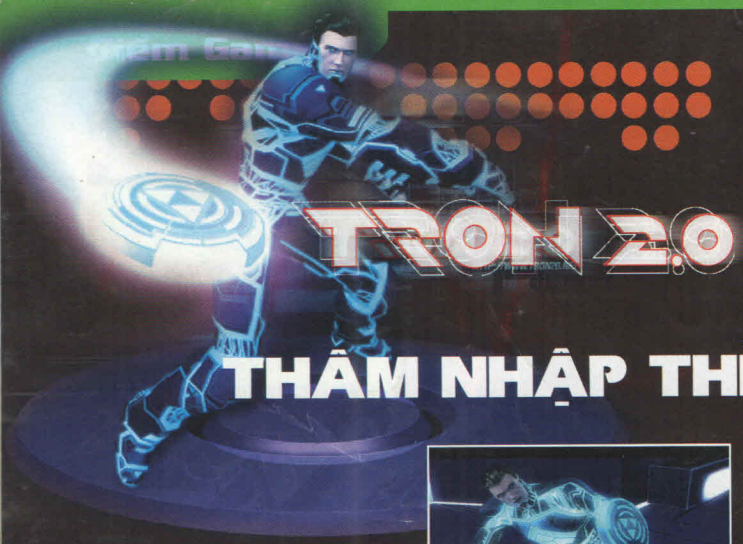
CHÍ TÂM

ĐIỂM TIN

mai, Mục tiêu của EA Northwest là phát triển thể loại game đua xe. "Khu vực Tây Bắc của Anh quốc là một trung tâm sáng tạo và sẽ phát triển mạnh trong nay mai, nơi đây tập trung khoảng 2.000 chuyên viên thiết kế game cùng với nhiều trường đại học, cao đẳng mỹ thuật sẽ là nơi cung cấp nhân lực lý tưởng trong tương lai" – Bruce McMillan, phó chủ tịch điều hành EA cho biết.

■ **Activision cho biết họ đã mua nốt 70% cổ phần** của Infinity Ward – studio được thành lập bởi những tay làm game kỳ cựu từng tham gia làm Medal of Honor: Allied Assault và mới đây là Call of Duty. "Infinity Ward có một đội ngũ những nhà lập trình, thiết kế và họa sĩ đầy tài năng. Việc sát nhập cùng với thực lực của studio sẽ đem lại cho Activision cơ hội dẫn đầu trong thể loại game hành động", Ron Doornink – Chủ tịch kiêm CEO của Activision phát biểu. Được biết những người đứng đầu của Infinity Ward như Grant Collier, Vince Zampella và Jason West cùng với các thành viên khác đã ký kết hợp đồng dài hạn với Activision, và kể từ nay Infinity Ward sẽ thuộc quyền sở hữu của Activision.

■ **Davilex Games – nhà phát triển game Hà Lan,** nổi tiếng với loạt game đua xe Autobahn Raser, London Racer và Paris-Marseille Racing – cho biết loạt game Autobahn Raser sẽ được nhà phân phối và phát hành phim độc lập Constantin Film (Đức) chuyển thể thành phim. Autobahn Raser là một game đua xe rất được ưa chuộng tại thị trường Đức, Áo và Thụy Sĩ. Phần 5 của loạt game – Autobahn Raser World Challenge vừa được tung ra trên hai hệ máy PC và PS2, hơn 2 triệu bản game Autobahn Raser đã được bán ra ở các nước nói trên. "Hiện có rất nhiều game dựa theo những phim và show truyền hình nổi tiếng, nhưng còn phim được làm theo các game nổi tiếng thì lại rất ít. Chúng tôi tự hào rằng Autobahn Raser sẽ là một trong số những phim đó", Rogier Avis – CEO của Davilex Games nhận định. Constantin Film hiện đang thực hiện bộ phim và có kế hoạch tung ra vào khoảng quí 1 năm 2004, còn Davilex thì dự tính



THÂM NHẬP THẾ GIỚI ẢO

» THÔNG TIN VỀ GAME

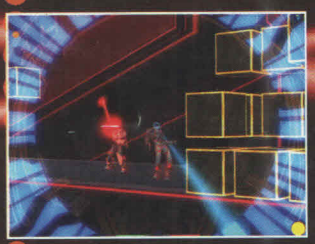
Phát hành: Buena Vista Games
Phát triển: Monolith Production
Thể loại: FPS
ESRB: Rating Pending
Cấu hình: CPU 500 Mhz+; RAM 256MB; VGA 32MB tương thích DirectX 9; HDD 2,4Gb.

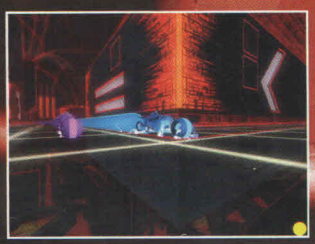
Dựa theo cốt truyện của Tron, phim khá nổi tiếng của Walt Disney vào năm 1982, Monolith Production và Buena Vista Games phát triển và cho ra đời trò Tron 2.0. Bạn bắt đầu trong vai Jet Bradley, con trai của giáo sư Alan Bradley, bị số hoá trở thành một chương trình trong hệ thống máy chủ khổng lồ (Tron). Bạn phải phiêu lưu trong mainframe của Tron, giải quyết hàng tá nhiệm vụ để tránh cho hệ thống bị nhiễm virus nhằm tìm lại người cha đã mất tích một cách kỳ lạ.

Tron 2.0 hội tụ đủ những gì mà một game FPS cần có: cốt truyện hay, kịch bản tốt, hình ảnh đẹp và những trận đọ súng nghẹt thở. Khởi đầu, bạn chỉ có một chiếc đĩa hoạt động giống boomerang và để có thể loại trừ kẻ thù ở những vòng sau, bạn phải tìm vũ khí mạnh hơn (subroutine). Mỗi vũ khí có 3 cấp: beta, alpha và gold. Ngoài vũ khí ra thì bạn còn có những "build point" nhằm tự "nâng cấp" để tăng lượng máu và năng lượng. Khi gặp một loại vũ khí mới không tương thích, bạn phải chuyển nó vào port procedural. Ngoài ra, bạn còn phải thực hiện "defrag" nếu phát hiện "bad block" hoặc chuyển vào bước khử trùng nếu nó bị nhiễm virus.

Game có tất cả 12 loại vũ khí khác nhau chia làm 4 nhóm chính. Nhóm 1 là các loại đĩa (disc) sát thương yếu nhưng bắn xa và ít tốn năng lượng. Nhóm 2 là vũ khí cận chiến (melee) như gậy và móng vuốt. Nhóm 3 bao gồm các loại "lựu đạn virus". Cuối cùng, nhóm 4 là các loại vũ khí "có sức tàn phá lớn". Tuy nhiên, sử dụng subroutine một cách bừa bãi là điều tối kỵ vì bạn phải để dành năng lượng cho việc download và upload các permission thì mới có thể đi tiếp.

Mỗi kẻ thù có một điểm yếu riêng nên bạn phải sử dụng subroutine khéo léo để vừa tiết kiệm máu vừa tiết kiệm năng lượng.





Tuy nhiên, bạn cũng không nên quá tiết kiệm (chỉ xài vũ khí mặc định) vì dọc đường sẽ có nhiều điểm nạp máu, năng lượng.

Đồ họa trong game rất đẹp, hình ảnh sắc nét, vũ khí thiết kế rất "ngầu". Điều duy nhất có thể phàn nàn là hình nền của màn hình nạp (loading) hơi mờ và có răng cưa vì độ phân giải thấp. Tuy nhiên, gam màu của game quá tương phản gây mỏi mắt và nhức đầu nếu chơi quá lâu.

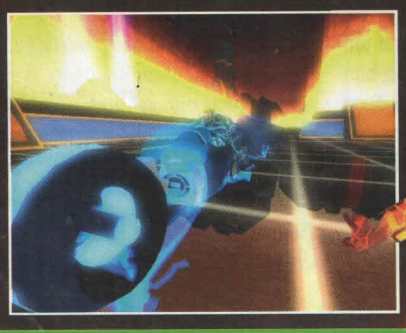
Âm thanh trong game chỉ đạt mức khá vì nhạc nền không hay và lôi cuốn, tuy cũng đủ để bạn cảm nhận được không khí hồi hộp của trò chơi.

Thú vị hơn, Tron 2.0 còn cho bạn một game nhỏ Lightcycles. Trong Lightcycles, bạn điều khiển môtô chạy trong một đấu trường rất rộng và cần loại bỏ tất cả đấu thủ. Càng thắng nhiều vòng đua, bạn càng unclock được nhiều xe "xịn", ngầu và mạnh hơn. Đấu trường còn có những vật như khiên (shield) hay "thuốc" siêu tốc (boost speed turbo) để cuộc đua thêm hào hứng.

Phần Multiplayer của game hỗ trợ tối đa 16 người chơi cả phần "bắn nhau" và "đua xe", chơi mạng trong Lightcycles đặc biệt thú vị. Phần bắn nhau cũng rất khá, tuy không có những bản đồ phổ biến và gọn như trò Counter Strike (bản đồ của Tron 2.0 lớn, gồm nhiều "gateway" để bạn có thể teleport nhanh), nhưng vẫn có những nét riêng, độc đáo.

Nếu đã từng chơi Alien vs Predator hay No one lives forever thì Tron 2.0 xứng đáng nằm trong bộ sưu tập của bạn.

NGUYỄN THUẬN CHÍ



ĐIỂM TIN

tung ra phần tiếp của game dựa trên kịch bản phim và sẽ phát hành vào quí 3 năm 2004.

■ **Atari và Epic Games tuyên bố Unreal Tournament 2004** – một trong những game hành động thuộc dạng "ăn thịt" phần cứng máy tính – sẽ dời ngày phát hành vào khoảng tháng 2 năm 2004 thay vì kỳ nghỉ lễ cuối năm nay. Nguyên nhân chưa được tiết lộ, có thể là nhà phát triển game cần thêm ít thời gian để "xem xét" lại sản phẩm.

■ **City Interactive thông báo họ vừa đổi lại tên sản phẩm P2** thành Project Freedom và dự tính tung ra trong tháng 1 năm sau (phiên bản dành cho thị trường Bắc Mỹ hiện vẫn chưa có ngày phát hành). Project Freedom đưa người chơi - trong vai một phi công chiến đấu - vào giai đoạn cuối thế kỷ 21, thời điểm xuất hiện một cuộc chiến tranh lạnh mới giữa các quốc gia. Nhà phát triển game cho biết các cảnh đánh nhau không những diễn ra trên trái đất mà còn xảy ra trong toàn bộ Thái Dương hệ. Game sẽ hỗ trợ những công nghệ đồ họa mới nhất hiện nay như Pixel Shaders 2.0.

■ **Buka Entertainment và Porto Editora** vừa ký kết một thỏa thuận phân phối game tại thị trường Bồ Đào Nha. Theo thỏa thuận, Porto Editora sẽ phát hành các game của Buka như The Entente: World War I Battlefields, Fair Strike và Battle Mages, ngày phát hành chưa công bố. Buka và Porto Editora đã từng hợp tác làm việc với nhau kể từ năm 2000.

■ **Strategy First công bố họ đã giành được quyền phát hành toàn cầu** cho sản phẩm sắp tung ra của Black Hammer Game – Supremacy: Four Paths to Power. Đây là một game thuộc dạng chiến thuật chơi theo lượt lấy bối cảnh cuộc chiến liên hành tinh giữa 4 phe tranh giành quyền lực. Trong vai 1 vị chỉ huy của các phe trên, người chơi có nhiệm vụ quản lý tài nguyên, tạo quân đội và đem quân xâm lăng các hành tinh khác với nhiệm vụ tối cao là tiêu diệt các phe còn lại. Game dự định tung ra trong quí 2 năm 2004.

MASSIVE ASSAULT CUỘC CHIẾN TỔNG LỰC

Với cốt truyện mang tính khoa học giả tưởng, Massive Assault lấy bối cảnh thế giới con người trong tương lai gần, một thời điểm nhiều biến động chính trị và chiến tranh. Trải qua gần một thế kỷ các biến động đã nhường chỗ cho hòa bình, thế nhưng Phantom League – tổ chức đã gây ra các biến động trong quá khứ không chịu "nằm yên". Chúng phát động các cuộc nổi loạn chống lại lực lượng bảo vệ hòa bình Free Nations Union (F.N.U) – kẻ thù không đội trời chung của tổ chức phiến loạn. Vì lực lượng không cân sức và những thất bại trong quá khứ, Phantom League (P.L) cẩn thận hơn trong kế hoạch. Chúng tấn công các hành tinh thuộc địa – nguồn cung cấp tài nguyên sống còn cho Trái Đất và F.N.U, buộc F.N.U phải đem quân giành lại thuộc địa và tuyên chiến với P.L. Cuộc chiến vì quyền lực và số phận của nhân loại bắt đầu...

Là game dàn trận chơi theo lượt được xây dựng trên nền tảng 3D cho nên Massive Assault có đồ họa khá đẹp, các cuộc chiến trong game có thể diễn ra trên không, dưới đất hay trên biển với nhiều đơn vị quân để lựa chọn (tháp canh, rôbô, dàn phóng tên lửa...). Người chơi có thể xoay cảnh, phóng to thu nhỏ để thưởng thức cảnh vật hay các hiệu ứng bắt mắt của thời tiết hoặc từ những trận chiến. Game thuộc trường phái theo lượt cổ điển, ở mỗi lượt người chơi lựa chọn căn cứ đặt quân, sau đó sẽ bắt đầu cuộc chiến của mình. Sau mỗi lượt chiến đấu là một lượt mua quân, số tiền mua quân dựa trên lợi nhuận của vùng đất mà người chơi đang nắm giữ. Điều này có nghĩa là bạn càng có nhiều đất thì tiền mua quân sẽ càng nhiều, nhưng cần lưu ý rằng số tiền này cũng có hạn. Sau một số lượt đã qui định mà trận chiến chưa kết thúc thì vùng đất đó sẽ không cung ứng tiền cho bạn nữa; lúc đó bên nào ít quân tinh thế sẽ nguy hiểm hơn.

Game có một điểm hay là trong một lượt đi của mình, nếu có quyết định sai hay không vừa ý thì người chơi có quyền "hồi" lại, có thể "hồi" 1 hành động (Undo) hay nhiều (Rewind).

Các đơn vị quân trong game khá đa dạng (khoảng 26 đơn vị), mỗi quân có các tính năng như tầm bắn, độ phá hủy, khoảng cách đi... khác nhau. Bạn nên lưu ý là những loại pháo tầm xa thì có sức phá hủy lớn, bắn xa nhưng di chuyển ít và dễ "die", do đó cần phải được bảo vệ bởi các quân cận chiến. Cũng cần lưu ý là việc di chuyển và bắn không bị ảnh hưởng bởi điểm hành động (game không có điểm hành động như các game cùng loại) mà chỉ giới hạn bởi khoảng cách, cho nên bạn cứ di chuyển thoải mái và sau đó quyết định tiêu diệt "chú" nào là tùy bạn.

Game có giao diện khá đơn giản, dễ hiểu, các trợ giúp hữu ích để người chơi nhanh chóng nắm bắt cách chơi cũng như điều khiển, tuy màn hướng dẫn của game chỉ dừng lại ở mức căn bản. Phần nhạc nền có thể nói là khởi chê vào đâu được, không ồn ào và ầm ĩ như một số game dàn trận mà nhẹ nhàng "xoa dịu" căng thẳng cho người chơi trong khi suy nghĩ đối sách chiến lược. Đây là game có độ khó rất cao, tuy chỉ đơn giản là xếp quân và tính toán chiến lược nhưng bạn không thể coi thường. Phải công nhận là máy luôn luôn áp đảo người chơi, và nếu sơ sảy là bạn sẽ "đầu hàng" mau chóng. Đáng tiếc là không có cách nào để chỉnh độ khó của game về mức "dễ thở" hơn cho người chơi!

Những ai có "gu" đam mê dạng game theo lượt đầy tính toán và có tính thử thách cao thì Massive Assault là một thách đố thú vị, còn với những người chơi bình thường thì game quả là một khó khăn rất khó vượt qua.

HỒNG ÂN

» THÔNG TIN VỀ GAME

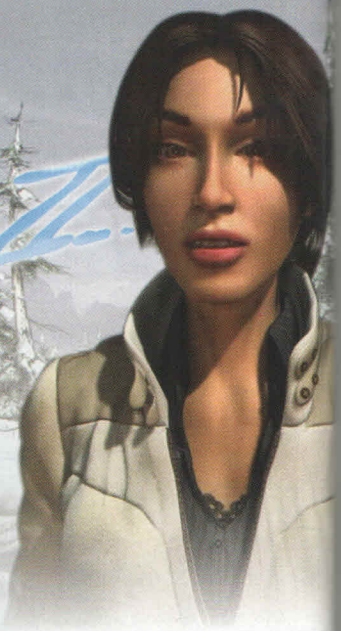
Phát hành: GMX Media
Phát triển: Wargaming.net
Thể loại: Chiến thuật
ESRB: Teen
Cấu hình: CPU 600 Mhz+; RAM 256MB; VGA 32MB tương thích DirectX 8.1; HDD 650Mb.

ĐIỂM TIN

Buka Entertainment - nhà phát hành game hàng đầu châu Âu - và Microforum Italia S.p.A - một trong những nhà phân phối phần mềm đứng đầu nước Ý - một lần nữa "bắt tay" nhau, theo đó Microforum sẽ phát hành các sản phẩm của Buka tại thị trường Ý như Echelon - Wind Warriors, Midnight Nowhere và March!: Offworld Recon. Buka đặt "nền tảng" của mình tại Ý bắt đầu từ năm 1999, họ đã ký nhiều hợp đồng với một số nhà phân phối như Microforum (Hard Truck, The Next Worlds), New Media (Gromada). Năm 2000 họ ủy nhiệm cho Halifax Spa để tung ra Horde:The Northern Winds và năm 2001 là Echelon với Leader. Buka tiếp tục hợp tác với Microforum và tung ra Spell of Gold và Horde: The Citadel vào năm 2002, sau đó cả hai ký tiếp một số hợp đồng với các tựa game như: Read Shark, The Ultimate Billards và Steamland.

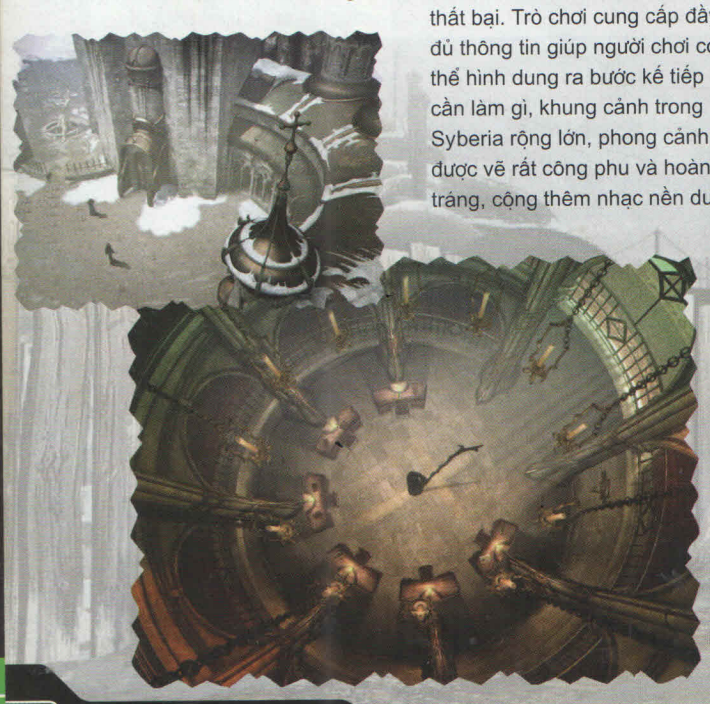
Thêm một studio nữa buộc phải đóng cửa do gặp phải vấn đề về tài chính là Capital Entertainment Group. Studio được thành lập bởi Seamus Blackley, Kevin Bachus (2 trong số những thành viên then chốt của đội ngũ thiết kế XBox của Microsoft), và J.Mark Hood (một trong những người đứng đầu Sierra). CEG dự định phát triển một số game sau đó tung ra cho các nhà phát hành game, và họ sẽ nhận lợi nhuận nếu các game bán ra thành công. Theo kế hoạch này, CEG cần khoảng 20 tới 30 triệu USD từ các nhà tài trợ, nhưng rốt cuộc họ đã không thực hiện được kế hoạch.

Câu chuyện đẹp Syberia II



Syberia II nối tiếp câu truyện dở dang của nữ luật sư Kate Walker, nhân vật chính trong trò chơi ở phần một, sẽ được hãng Microids phát hành vào quí 1 năm 2004. Kate Walker xuất hiện với nhiệm vụ thực hiện hợp đồng mua bán một xưởng sản xuất đồ chơi, một công việc có vẻ rất dễ dàng và cốt truyện tưởng chừng như không có gì hấp dẫn. Thế nhưng Syberia nó đã vượt qua những đối thủ khác, trở thành trò chơi được đánh giá cao, được nhiều người biết đến ở thể loại trò chơi tìm đường, một loại trò chơi dễ nhàm chán, nhất là đối với giới trẻ năng động. Vậy điều gì đã giúp Syberia đạt được thành công và liệu trong phần tiếp theo này những yếu tố quan trọng vốn đã giúp trò chơi thành công có bị đánh mất hay không; sẽ có những thay đổi gì?

Syberia là sự kết hợp giữa thể loại phiêu lưu và giải đố, nhân vật chính được điều khiển từ góc nhìn của người thứ 3, sở dĩ trò chơi được nhiều người chơi chấp nhận do nhà sản xuất biết cách dung hoà giữa các thể loại ra đời trước đây, không đặt ra những câu hỏi quá khó để thử thách trí tuệ người chơi đến mức phải "điên" lên và dễ dàng bỏ cuộc sau một vài lần thất bại. Trò chơi cung cấp đầy đủ thông tin giúp người chơi có thể hình dung ra bước kế tiếp cần làm gì, khung cảnh trong Syberia rộng lớn, phong cảnh được vẽ rất công phu và hoành tráng, cộng thêm nhạc nền du dương, nhẹ nhàng và cũng rất bí hiểm.



Trong phần 2 này nhà sản xuất trò chơi cũng sử dụng cùng một công nghệ vẽ như trong phần đầu nhưng được chăm chút hơn, như vẽ bóng mờ tương phản trong kính,dấu vết chân để lại trên tuyết,những đám sương mù lượn lờ trông như thật, đặc biệt là những cảnh vào mùa đông với băng và tuyết rơi như thật; nhạc nền "mềm mại" mang lại những cảm giác đặc biệt khó quên. Nữ nhân vật chính được điều chỉnh để cử động uyển chuyển và trông thật hơn, trang phục của những nhân vật được vẽ lại nhằm tạo sự hài hoà với cảnh vật xung quanh. Cùng với những thay đổi về mặt hình ảnh, âm thanh, một thành phần quan trọng đóng góp vào sự thành công của trò chơi, tuy không thay đổi sâu sắc như được làm cho tốt hơn.

Đoạn phim mở đầu là cảnh văn phòng luật sư nơi Kate làm việc ở thành phố New York khi ông chủ của cô đang thuyết phục cô trở về và cảnh Kate đang trả lời điện thoại trên chuyến xe lửa đến Romansbourg cùng với ông Hans, đoạn phim kết thúc khi đoàn xe lửa đã ngừng ở nhà ga và cuộc thám hiểm của bắt đầu. Cuộc phiêu lưu này đưa bạn ngược lên miền Bắc của nước Nga, nơi quanh năm băng giá và đưa bạn đi sâu

vào vùng rừng núi hẻo lánh rất ít người cư trú. Bạn sẽ bắt gặp những con vật hoang dã và cả những con vật khó có thể có trong đời thường như con Youki, kết quả của sự lai tạo giữa chó và hải cẩu, Harfant con cú vùng băng giá và là sức mạnh tinh thần của tộc người Youkols - những người sống ở rất xa trong vùng băng tuyết và tách biệt với nền văn minh của nhân loại.

Không thể không nhắc đến Oscar, nhân vật được nhiều người yêu thích nhất trong trò chơi, người máy này theo sát Kate trong suốt cuộc hành trình từ phần đầu của trò chơi. Trong phần 2, Oscar càng thông minh hơn, rất có tính người đến nỗi đôi khi khiến người chơi có cảm tưởng đó là một con người có bề ngoài là người máy.

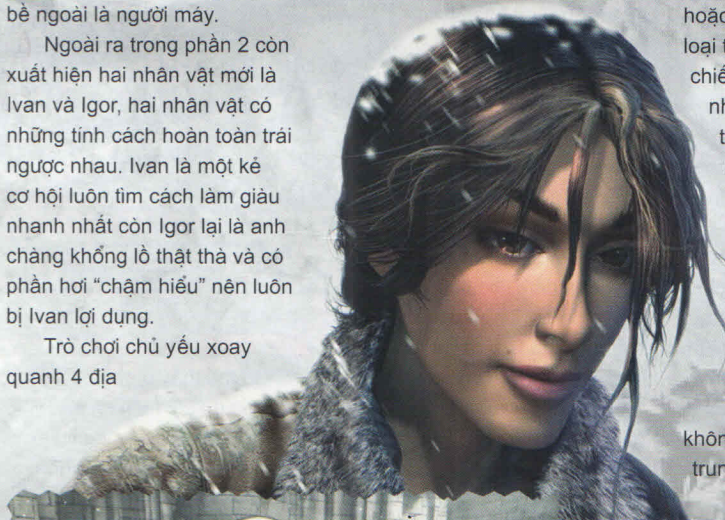
Ngoài ra trong phần 2 còn xuất hiện hai nhân vật mới là Ivan và Igor, hai nhân vật có những tính cách hoàn toàn trái ngược nhau. Ivan là một kẻ cơ hội luôn tìm cách làm giàu nhanh nhất còn Igor lại là anh chàng khổng lồ thật thà và có phần hơi "chậm hiểu" nên luôn bị Ivan lợi dụng.

Trò chơi chủ yếu xoay quanh 4 địa điểm chính: Romansbourg, thị trấn cuối cùng thuộc miền bắc nước Nga tiếp giáp với vùng băng giá hoang vu, địa điểm thứ 2 là ở đoạn đường mòn dọc theo đường ray xe lửa ngập trong tuyết trắng, địa điểm thứ 3 là ngôi làng của tộc người Youkols và cuối cùng là địa điểm trong giấc mơ của ông già Hans, một nơi hoàn toàn không có thật.

Về mặt điều khiển ở phần 2 này trò chơi cho phép bạn tuỳ chọn điều khiển bằng chuột, bàn phím hoặc kết hợp cả hai.

Câu chuyện về Syberia được chia làm hai phần, phần đầu thực hiện mất 2 năm và phần 2 mất 1 năm rưỡi, thời gian đầu tư gần 4 năm cho thấy công sức của nhà sản xuất trong việc hoàn thiện một trò chơi. Syberia không chỉ đơn thuần là trò chơi mà còn được lồng vào đó một câu chuyện. Người chơi trở thành một nhân vật trong thế giới của Syberia, tuy không rộng lớn bằng thế giới thật của chúng ta nhưng cũng đủ để đưa bạn vào những cuộc thám hiểm đầy quyến rũ. Nếu bạn cảm thấy mệt mỏi hoặc quá chán ngán các thể loại trò chơi hành động hay chiến thuật đòi hỏi kỹ năng nhanh nhạy đến chóng mặt thì Syberia là lựa chọn tốt nhất để thư giãn. Với cảnh sắc tươi đẹp và âm thanh du dương trong suốt quá trình khám phá trò chơi, bạn sẽ có cảm giác như vừa chơi game vừa theo dõi một bộ phim truyện. Trò chơi với tiết tấu chậm và nhẹ nhàng, không bắt bạn phải luôn tập trung cao như những trò hành động, tuy nhiên bạn cũng sẽ phải tốn khá nhiều thời gian tìm hiểu và đòi hỏi ở bạn tính kiên nhẫn.

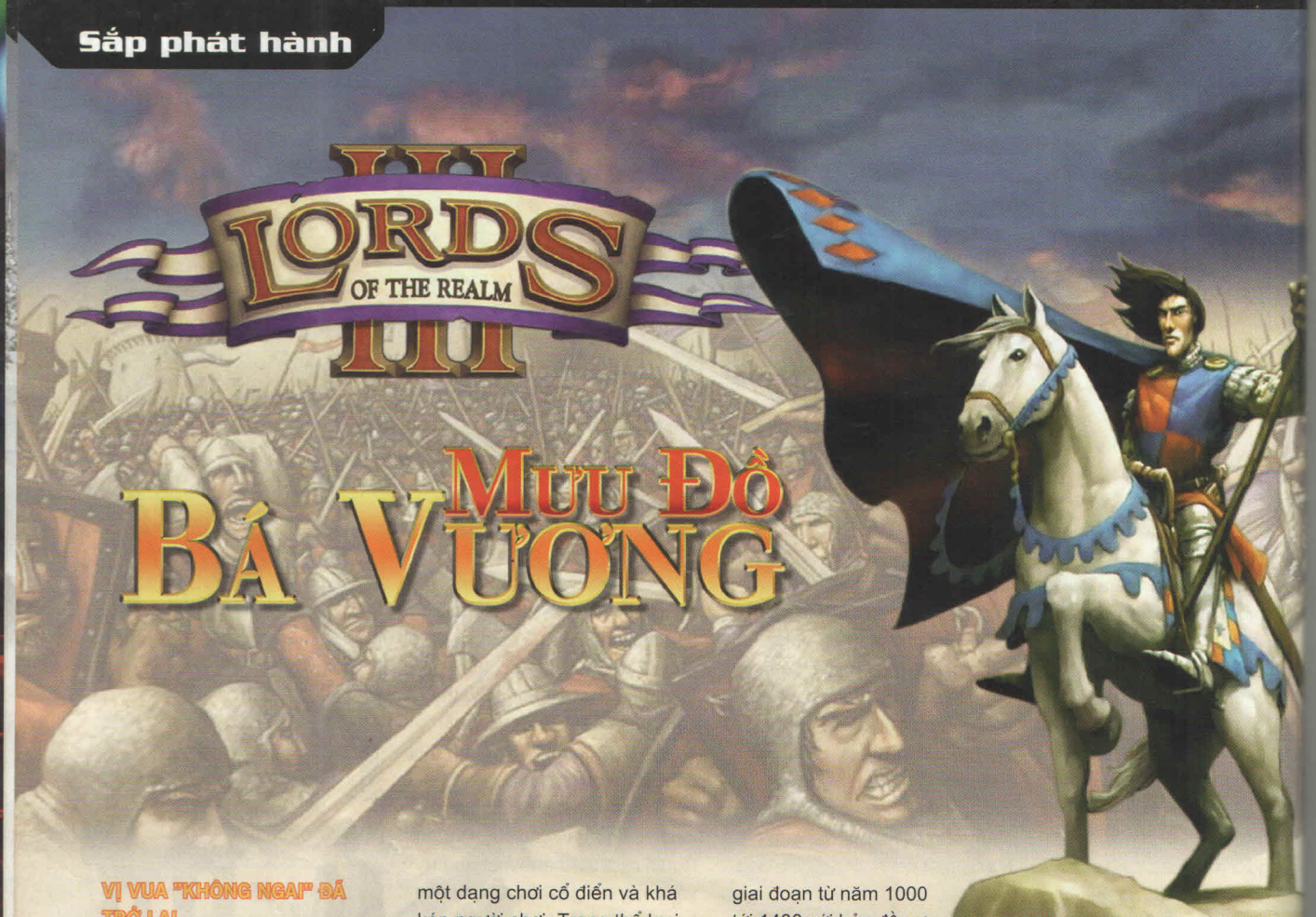
BIM ĐẶNG
BIMDANG2002@YAHOO.CA



» THÔNG TIN VỀ GAME

Sản xuất: Microids
Phát hành: Microids
Thể loại: Phiêu lưu
Ngày phát hành: đầu năm 2004
ESRB: Teen

Cấu hình: Pentium III 800 MHz; VGA 3D: 32MB Direct3D (DirectX 8.1); RAM: 128MB; OS: Win98/Me/2000/XP.



Mưu Đồ Bá Vương

VỊ VUA "KHÔNG NGAI" ĐÃ TRỞ LẠI...

Sau một thời gian khá dài im hơi lặng tiếng (kể từ năm 1996) do tập trung đầu tư cho loạt game xây dựng như Caesar, Pharaoh... thì nay Impressions Games (studio con của Sierra) đã "rảnh tay" để trở lại thực hiện tiếp dự án Lords of the Realm (LotR), một trong những game mang lại cho hãng nhiều giải thưởng cũng như danh tiếng trong ngành công nghiệp game.

Đây là trò chơi kết hợp giữa thể loại thời gian thực (khi điều quân khiển tướng) và theo lượt (khi hoạch định chiến lược bằng bản đồ), một dạng chơi cổ điển và khá kén người chơi. Trong thể loại này thì có thể nói rằng Lords of the Realm không có đối thủ và xứng đáng được xem như vị vua già trong những câu truyện cổ. Điều này lý giải vì sao có nhiều game khác ra đời sau này có phong cách rất giống với LotR và luôn mong muốn đạt được những vinh quang như LotR. Xuất sắc nhất trong số này là loạt game Total War (Shogun, Medieval...) của Creative Assembly. Chắc chắn rất nhiều bạn trẻ đã từng chơi qua Total War đều ít nhiều say mê nó, cho nên, nếu như phiên bản tiếp theo này của LotR không làm cho người chơi hài lòng thì xem ra "ngai vàng" của vị vua già không còn giữ được bao lâu nữa.

THỜI ĐẠI XUNG ĐỘT CỦA QUYỀN LỰC VÀ TÔN GIÁO

Lords of the Realm III, tức phiên bản mới nhất, lấy bối cảnh Châu Âu vào thời Trung cổ, tập trung vào giai đoạn từ năm 1000 tới 1400 với bản đồ sự kiện trải dài từ Ailen tới miền bắc nước Ý. Đây là một thời kỳ mới khi mà thời đại đen tối (Dark Age) rút lui dần nhường chỗ cho thời của quyền lực và tôn giáo. Hai quyền lực này luôn xung đột với nhau ở hầu hết mọi quốc gia Châu Âu cổ. Thế lực của triều đình suy yếu, các vua chúa phải dựa dẫm vào các vị công tước, bá tước của mình để tồn tại, và họ đã không bỏ qua cơ hội để "xưng vương xưng bá" một cõi (giống như "Loạn 12 sứ quân" ở nước ta vậy). Chiến tranh rình rập ở các ngõ ngách, chỉ cần một sơ hở là kẻ thù sẵn sàng xua quân "làm thịt" bạn ngay !!! Thời kỳ này chứng kiến nhiều cuộc chiến đi vào lịch sử nhân loại như cuộc chiến Trăm năm giữa Anh và Pháp, cuộc Thánh chiến do giáo hội phát động chống lại những kẻ "dị giáo" ở miền Nam nước Pháp... và để tồn tại trong thời đại này chỉ có một giải pháp: đó là chiến thắng trong mọi cuộc chiến!!!

MỚI VÀ CŨ

Có thể thấy ở phần 3 này game xuất hiện nhiều nhân tố mới, theo thông tin từ Impressions thì game sẽ gồm bốn chiến dịch dựa trên lịch s của bốn nước Anh, Pháp, Đứ và Ailen; ngoài ra còn có một số quốc gia có liên quan như

» THÔNG TIN VỀ GAME

Tên Game: Lords of the Rea
Phát hành: Sierra Entertain
Sản xuất: Impressions Game
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: 14/02/200
ESRB: Đang đợi đánh giá
Cấu hình: chưa công bố

Scốt-len, Ý... Trong mỗi chiến dịch thì người chơi có thể lựa chọn một trong các phe trên trước khi vào cuộc, mỗi phe sẽ có các quân chủng đặc trưng của mình. Cũng giống như trong phiên bản trước đây, game chia làm 3 mảng chính: Kinh tế (Resource Level), ngoại giao (Political Level) và quân sự (Combat Level)., Nhưng thay vì để người chơi – trong vai trò lãnh chúa - trực tiếp điều hành mọi chuyện thì giờ đây game đưa vào đội ngũ "phục vụ viên" (gọi là vassal) để giúp đỡ người chơi, và như vậy công việc của bạn chỉ đơn giản là giám sát tổng thể và ra quyết định khi cần thiết. Đội ngũ này gồm 4 loại: hiệp sĩ (knight), thương gia (burgher), nông nô (serf) và tăng lữ (clergy). Người chơi sẽ gán nhiệm vụ cho mỗi nhân vật tùy tùng của mình bằng cách giao đất cho họ quản lý và tùy theo chức năng của mỗi người mà vùng đất này sẽ dùng vào các mục đích khác nhau, chẳng hạn hiệp sĩ có nhiệm vụ xây lâu đài và gầy dựng quân đội, giới tăng lữ thì xây nhà thờ, thánh đường để tăng lòng tin tôn giáo nơi nhân dân và quan trọng là lấy niềm tin nơi giáo hội... Nếu niềm tin đạo giáo của bạn quá thấp sẽ không tránh khỏi các cuộc "thánh chiến" xuất phát từ giáo hội và những kẻ "ăn theo" nhất định sẽ không bỏ qua cơ hội hôi của, do đó hãy cẩn thận đề phòng.

Mỗi lãnh chúa sẽ có 3 mức đánh giá: phong cách hiệp sĩ, tôn giáo và danh dự. Các mức này sẽ tăng hoặc giảm dựa trên hành động của người chơi, chẳng hạn khi hành quân bạn có thể cướp bóc hoặc triệt hạ những khu vực kinh tế của đối phương, điều này sẽ mang lại tiền bạc nhưng đồng thời cũng làm người chơi mất uy tín với các lãnh chúa khác và quan trọng nhất là giáo hội (như đã nói ở trên).

Đồ họa trong game sẽ chuyển sang 3D hoàn toàn (có thể xoay 360°, phóng to thu nhỏ), như vậy những trận đánh công thành sẽ được thể hiện dữ dội hơn. Trong các phiên bản trước, khi tấn công hoặc phòng thủ thì các cảnh thu hút nhất là lúc "mưa tên" bay rào rào hay "bão lửa" dầu sôi đổ xuống quân thù và nay khi chuyển sang môi trường 3D mới chắc chắn sự hấp dẫn sẽ tăng cao. Nhưng sự thay đổi quan trọng nhất chính là chế độ chơi: trước đây game phân làm 2 mảng rõ rệt, phần bản đồ thì theo lượt còn dàn trận là thời gian thực thì nay game chuyển về một trạng thái duy nhất: thời gian thực.Điều này có nghĩa là khi bạn đang "uỳnh nhau" với kẻ thù (trong phần dàn trận) thì thời gian trong phần bản đồ vẫn tiếp tục mà không ngừng lại như trước đây, và như vậy cơ hội dụng độ liên tục cùng lúc sẽ diễn ra nhiều hơn, dẫn đến độ khó sẽ tăng lên.Tuy nhiên bạn đừng lo vì game có chế độ hỗ trợ: người chơi có thể giao phó trận đánh dở dang cho máy đảm nhận để quay về giải quyết những sự kiện đang xảy ra.

Một số thay đổi khác của game như mùa màng sẽ không chuyển biến lẹ như trước đây (do ảnh hưởng của chế độ thời gian thực), quân đội được điều khiển dưới dạng nhóm mà không phải cá nhân (trừ một số quân đặc biệt), nếu bắt sống hiệp sĩ đối phương sẽ làm ảnh hưởng tới tinh thần chiến đấu của quân lính đối phương và có thể dùng con tin giá trị này để đổi lấy một món tiền chuộc kha khá (một hình thức phổ biến thời Trung cổ)...

Game có 2 chế độ chơi chính là Conquest (chủ yếu nằm trong phần chính của game) và Battle (chọn quân và đánh nhau mà không cần phải quản lý gì hết, trong chế độ này có một số trận đánh được mô phỏng dựa trên lịch sử có thật). Các chế độ chơi trên có thể sử dụng cho mục chơi mạng (tối đa 8 tay chơi), trong đó đáng chú ý là chế độ chơi nhóm (có khả năng là Co-op) – một hình thức mới trong loạt game Lords of the Realm.

LỜI KẾT

Hi vọng rằng với nhiều cải tiến mới và hấp dẫn như vậy Lords of the Realm III sẽ củng cố được "ngai vàng" của mình vững vàng hơn trước sự tấn công của các đối thủ lợi hại, và điều quan trọng hơn là thỏa mãn sự chờ đợi lâu dài của các fan hâm mộ trung thành, song sự thật thế nào thì chúng ta vẫn còn phải chờ đến khi phiên bản mới này có mặt trên thị trường.

HỒNG ÂN

SIM Theme Park

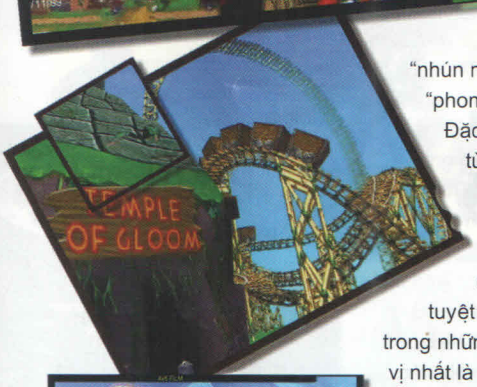
XÂY DỰNG CÔNG VIÊN ĐI BẠN!

Không có những pha bắn súng "máu chảy đầu rơi" như trong game hành động, chẳng có những phép thuật đẹp mắt như game nhập vai, và cũng không bắt gamer phải bóp móp trán để suy nghĩ đường đi nước bước như thể loại phiêu lưu... Thể loại game xây dựng có một phong cách riêng đủ để thu hút một số lượng lớn fan hâm mộ - những ai yêu thích chơi game một cách nhẹ nhàng. Những game nổi tiếng thuộc thể loại xây dựng được ưa chuộng suốt nhiều năm qua tương đối nhiều như dòng Sim City, Tycoon cùng một số dòng game xây dựng đặc biệt khác. Và mảng tương đối lớn, có sức hấp dẫn trong thể loại này là XÂY DỰNG CÔNG VIÊN GIẢI TRÍ.

Nhiệm vụ duy nhất trong game là bạn phải đầu tư tốt cả vốn lẫn công để xây dựng một công viên giải trí với đủ mọi quy mô lớn nhỏ. Nhiệm vụ sẽ trở nên khó khăn hơn khi bạn phải đương đầu với những vấn đề thường gặp trong công viên giải trí như rác, sự an toàn, số lượng du khách... Có khi bạn phải vắt óc suốt cả tuần liền để tìm và giải quyết nhu cầu của du khách, đó cũng chính là cái hay của thể loại game xây dựng. Nào, chúng ta cùng điểm qua một trong những game xây công viên hay là: Sim Theme Park của Bullfrog.

SIM THEME PARK

Sim Theme Park được thiết kế bởi hãng game kỳ cựu Bullfrog nên mang "gien" hấp dẫn về đồ họa và tính hài hước vốn dĩ đã khá quen thuộc trong loạt game Populous hay Dungeon Keeper mà nhiều người đã biết. Sim Theme Park (tên gọi ở thị trường Bắc Mỹ) hay còn biết đến với tên gọi Theme Park World (thương hiệu ở châu Âu), là phần tiếp theo của Theme Park, xuất xưởng năm 1994. Theme Park World ra đời vào năm 1999 và chạy trên hệ PC nên game nhanh chóng được phổ biến rộng rãi. Game được xây dựng trên nền tảng 3D, đồng thời đã bộc lộ được hết đặc tính hài hước và vui nhộn mà Bullfrog mang lại. Theme Park World cho bạn tha hồ sáng tạo ra



không được Bullfrog thổi sức sống vào không? Chắc là không. Tất cả con người và nhà cửa trong Theme Park World đều có khả năng "nhún nhẩy" theo đúng "phong cách của Bullfrog"! Đặc biệt, do được dựng từ mô hình 3D nên game cho bạn khả năng xoay tròn 360°, phóng to thu nhỏ tùy thích! Thật tuyệt phải không? Và một trong những chức năng thú vị nhất là góc nhìn người thứ nhất (first-person), nhờ góc nhìn này bạn có thể tương tác với công viên của mình một cách dễ dàng. Thử tưởng tượng, khi bật chức năng này và chọn một cậu nhóc nào đó và alê hấp, bạn đã thành một vị khách của công viên, tha hồ xem sự vật dưới mắt của một du khách, thoải mái du ngoạn khắp công viên do chính mình xây dựng, xem các trò chơi hoạt động như thế nào và đặc biệt là bạn có thể tham gia vào chính những trò chơi đó. Tôi thường xây dựng những đường lượn cao tốc vòng vèo, sau đó dùng chức năng này để chơi thử (tuyệt chưa?), cảm giác vô cùng "khoái"! Đặc biệt nếu bạn sở hữu một màn hình cỡ lớn thì cảm giác không thua gì tàu lượn vượt không gian của Đầm Sen! Không chỉ riêng tàu lượn, bạn còn có thể tham gia tất cả các trò chơi khác như đu quay, ngôi nhà ma, đua xe, tàu trượt nước... Tất cả đều nằm trong tay bạn, chỉ cần xây dựng và sau đó là chơi thoả thích. Chẳng thế mà Theme Park World đã lấy khẩu hiệu cho game là "Think it! Build it! Ride it!" (Nghĩ! Xây dựng! Và thưởng thức!), quả không ngoa!

Âm thanh trong Theme Park World không nhiều nhưng cũng đủ cho bạn cảm nhận được không khí của một công viên giải trí sôi động và náo nhiệt, tùy theo bạn chọn xây công viên theo chủ đề nào âm thanh sẽ thay đổi tương ứng: vô cùng ma quái nếu bạn chọn Halloween, hay hùng vĩ nếu bạn chọn Dinosaur... Cộng thêm tiếng ầm ĩ của khách hàng nhí, tất cả sẽ gợi cho bạn một niềm vui hào hức khó tả, nhất là khi tàu lượn đưa lũ nhóc lên đỉnh đường trượt hay vượt qua một khúc cua nguy hiểm, chúng sẽ la ó khóc thét lên khiến bạn phải bật cười. Hiếm thấy một trò chơi nào mang lại những giây phút giải trí thú vị và sảng khoái đến như vậy. Gamespot đã chấm cho Theme Park World điểm khá cao - 8 điểm - do đó, không lấy làm lạ là tại sao Theme Park World nghiễm nhiên là phiên bản thành công nhất trong loạt game sim của Bullfrog này.

NGUYỄN ĐỨC QUẢNG
LUUHIENUS@BDVN.VND.NET

» THÔNG TIN VỀ GAME

Tên Game: Sim Theme Park
Phát hành: Electronic Arts
Sản xuất: Bullfrog Productions
Thể loại: Mô phỏng xây dựng
Ngày phát hành: 31/10/1999
ESRB: Everyone

Cấu hình: CPU: Pentium 200 MHz hoặc tương đương; RAM: 32 MB; VGA: 8 MB; HDD: 300MB; OS: Win 95/98

Hướng dẫn sử dụng một số game benchmark phổ biến

Mở đầu

"Benchmark" hay gọi nôm na là "đo máy" là một thuật ngữ khá quen thuộc, thậm chí có thể là câu cửa miệng của những kẻ đam mê phần cứng trong thế giới huyền ảo của game máy tính. Vậy benchmark là gì?

Có thể khái quát thế này, khi bạn sử dụng công cụ hay chương trình đánh giá một bộ phận hay toàn bộ hệ thống PC của mình, sau đó thu được kết quả trả về - đặc trưng bởi từng chương trình - rồi đem so với cơ sở dữ liệu kết quả có sẵn hay với một hệ thống khác thì bạn đã thực hiện công việc "benchmark". Ở đây chúng tôi chỉ xin giới thiệu cách benchmark hệ thống của bạn bằng một số trò chơi phổ biến chứ không phải bằng những chương trình đo máy quen thuộc. Việc này là một điều khá thú vị và thiết thực vì kết quả đo máy bằng game sẽ cho phép bạn "đón đầu các ông lớn" như DOOM III, HALF LIFE 2,... sắp được tung ra mà hứa hẹn là chỉ dành cho những hệ thống PC có cấu hình "đồ sộ"!

Final Fantasy XI official benchmark v2.0

Chương trình được tung ra với tính chất tham khảo, nhằm kiểm tra khả năng chạy game FINAL FANTASY XI (phiên bản dành cho windows) trên hệ thống PC của bạn. Kết quả phụ thuộc rất nhiều vào khả năng xử lý của card đồ họa 3 chiều.

Với dung lượng khoảng 54MB, phiên bản 2.0 có thể được được tải về miễn phí từ một số liên kết tham khảo sau:

Liên kết 1: *http://61.195.57.11/taru/FFXiB2Setup.exe*

Liên kết 2: *http://xlonhcld.xlontech.net/100083/games/finalfantasy11/ffxib2setup.exe*

Chương trình bao gồm 2 chế độ: Benchmark và Demonstration, hỗ trợ kiểm tra và trình diễn ở 2 độ phân giải LOW (640x480) và HIGH (1024x768). Tùy chọn "Benchmark" sẽ thực hiện việc kiểm tra đánh giá hệ thống, thời gian chạy nhanh hay chậm tùy thuộc vào cấu hình máy tính của bạn, ở góc dưới bên phải màn hình hiển thị phần điểm số theo dạng "xxxx-H" khi tùy chọn độ phân giải là HIGH và "xxxx-L" khi tùy chọn độ phân giải là LOW. Ở những cảnh có hiệu ứng đồ họa đơn giản, điểm số sẽ tăng rất nhanh và ngược lại với những cảnh có hiệu ứng đồ họa phức tạp như ánh sáng, khói, sương mù...

Cảm nhận đối với phần trình diễn (Demonstration) phải nói là vô cùng ấn tượng. Trong thời gian khoảng hơn 1 phút, các hiệu ứng hình ảnh 3 chiều của trò Final Fantasy XI sẽ "thi nhau" phô diễn trên nền nhạc hết sức hùng hồn.

Unreal Tournament 2003

Chương trình benchmark được kèm theo game, do đó bạn có thể chạy tập tin "benchmark.exe" trong thư mu \UT2003\SYSTEM và phải đ bảo đĩa số 1 đang nằm trong ổ CD-ROM. Khi chạy, bạn sẽ được yêu cầu chọn độ phân g trước khi thực hiện benchmar

Quá trình thực hiện chia thành 2 bước, đầu tiên card tăng tốc đồ họa sẽ được "kiểm tra năng lực" thực sự với Flyby – nặng về xử lý đa giác và bề mặt của vật thể ba chiều. Sau khi thêm vào 1 số chiến binh được điều khiển bởi "trí thông minh nhân tạo", Botmatch sẽ đánh giá khả năng trình diễn thực sự của toàn bộ hệ thống ở bước thứ hai. Kết quả trả về là số khung hình thể hiện tron 1 giây ở 2 chế độ Flyby và Botmatch.

Kết quả này sẽ phản ánh đúng thực tế số khung hình chuyển động của vật thể 3 chi trong một giây khi bạn chơi trò

Ý nghĩa kết quả khi benchmark ở độ phân giải thấp

<999	Hệ thống không thể chạy FF XI, bạn nên xem xét việc nâ cấp
1000 -1999	Hệ thống chạy khá "ì ạch" với các thiết lập mặc định, đặc b ở những hiệu ứng phức tạp.
2000 - 2999	Ở thiết lập mặc định của game, hệ thống có thể chạy tốt
3000 - 7000	Hệ thống chạy "khá mượt" ở độ phân giải cao
>7000	Bạn không phải lo nghĩ khi đẩy "maximum" các thiết lập c game.

Một số lưu ý trước khi thực hiện quá trình benchmark

Để đạt được kết quả chính xác nhất bạn nên thực hiện một số quy tắc sau:

1. Trước khi TEST nên khởi động lại máy, Windows với số chương trình được nạp tối thiểu sẽ giúp bạn cải thiện kết quả rất nhiều.

2. Cố gắng cập nhật các trình điều khiển mới nhất cho từng bộ phận trong hệ thống đặc biệt là card đồ họa và chipset trên bo mạch chủ.

3. Không cài đặt các phần cập nhật hay sửa lỗi của game có phần benchmark kèm theo.

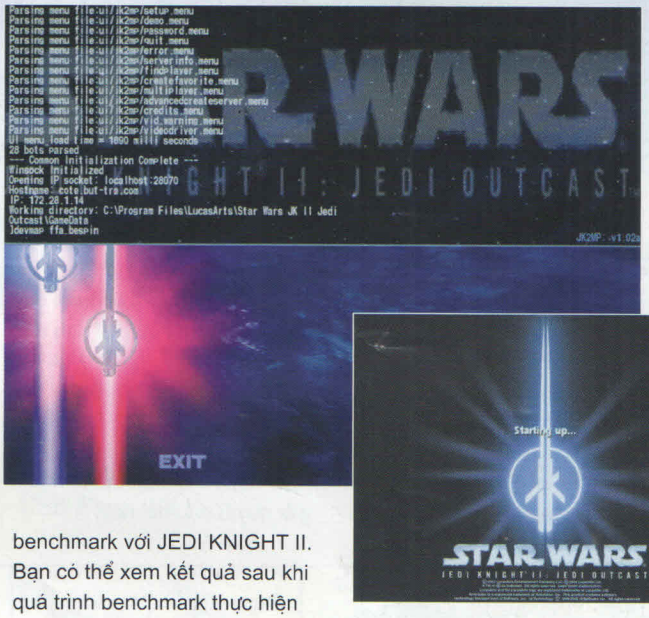
4. Nên đóng tất cả các chương trình nền không sử dụng đến như chương trình diệt virus chẳng hạn...

Unreal Tournament thật sự. Vì như các bạn cũng biết, hình ảnh chuyển động mà ta cảm nhận là "thật" khi xem bằng mắt thường sẽ vào khoảng từ 24 – 30 khung hình/giây (fps). Chắc chắn, bạn sẽ có cảm giác là trò chơi chuyển động nhanh hơn khi số khung hình vượt qua con số 30 và ngược lại nếu thấp hơn 24. Do đó theo tôi, kết quả đánh giá ở phần Botmatch nếu vào khoảng từ 50 fps trở lên, ở độ phân giải 1024x768, thì bạn cứ yên tâm với chuyện trò chơi sẽ "chạy ào ào" trên hệ thống máy tính của mình. Bạn cũng nên lưu ý là tần số thể hiện thực không thể vượt tần số quét của màn hình (refresh rate).

Jedi Knight II

Bạn sử dụng console để chạy chương trình benchmark ngay trong game, do đó có thể bạn sẽ gặp phải một số trở ngại. Khác với những trò khác, chương trình benchmark trong game JEDI KNIGHT II sẽ đánh giá "sức mạnh" của CPU là chủ yếu chứ không phải là card đồ họa

Để kích hoạt, bạn phải đảm bảo đĩa CD đang nằm trong ổ. Sau khi tạo shortcut đến file jk2mp.exe trong thư mục GAMEDATA, bạn cho chạy game bằng shortcut vừa tạo. Đợi game nạp xong, bạn mở console của game bằng cách nhấn tổ hợp phím [SHIFT] + [~], gõ vào dòng devmap ffa_bespin, sau khi chuyển màn bạn mở lại console rồi gõ tiếp timedemo 1 nhấn Enter, rồi gõ disconnect, nhấn Enter. Lúc này bạn sẽ trở ra menu chính, hãy chọn phần Play>Playdemo, rồi nhấp đúp vào "jk2ffa" và bạn đã sẵn sàng



benchmark với JEDI KNIGHT II. Bạn có thể xem kết quả sau khi quá trình benchmark thực hiện xong bằng cách mở lại console ([Shift]+[~]) rồi di chuyển lên trên bằng phím [Page up] cho đến khi bạn thấy kết quả hiện thị dưới dạng số khung hình trên giây (fps).

Kết luận

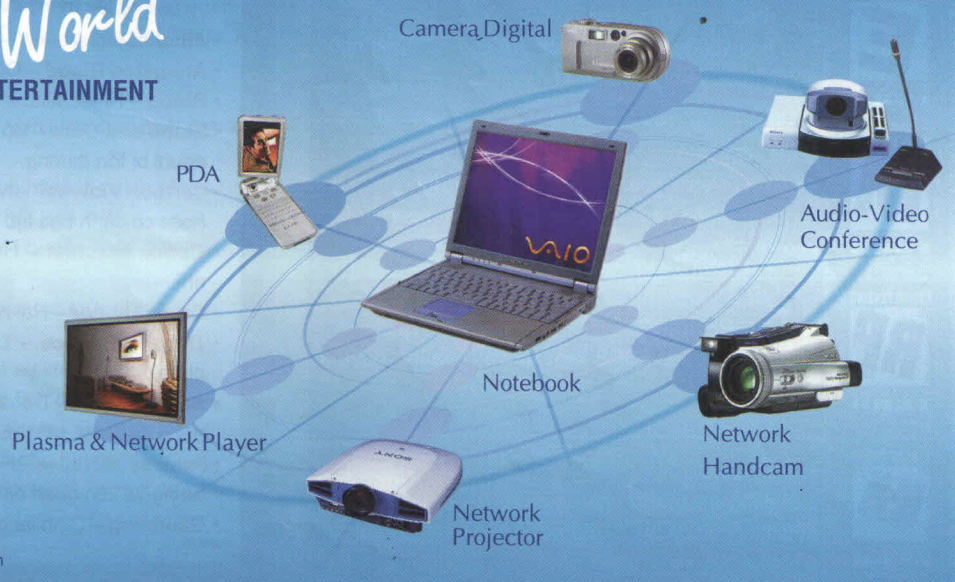
Chất lượng hình ảnh cũng như tốc độ thể hiện của trò chơi có cao thì người chơi mới cảm nhận hết vẻ đẹp và ý đồ của người xây dựng game. Do đó hầu hết các trò chơi hiện nay đều đòi hỏi cấu hình của hệ thống mạnh, việc đánh giá tốc độ của hệ thống phải được thực hiện với nhiều chương trình benchmark thì mới cho ra kết quả chính xác được. Có chương trình đánh giá chủ yếu là năng lực xử lý của card đồ họa, có chương trình lại đánh giá năng lực xử lý của CPU. Do đó ta cần kết hợp một loạt các benchmark để phản ánh đúng thực tế những gì trò chơi sẽ thể hiện. Đã có trong tay nào là MAX PAYNE 2, COMMANDOS 3... Nhưng liệu với cấu hình hiện tại, bạn có thể "thoải mái" đón chào các trò chơi mới không?

CHÍ TÂM

SONY World
LEADING THE WORLD OF THE ENTERTAINMENT

SONY VIETNAM Co.,Ltd
HÀ NỘI : 74 Ngô Quyền - 04.9433258
Tp.HCM: 248A Nơ Trang Long - 08.8414488

NHÀ PHÂN PHỐI CHÍNH THỨC:
LOGICO COMPUTER CO.,LTD
LOGICO Computer & Network Service
Logico HÀ NỘI: 65A Trần Quốc Toản, Hoàn Kiếm
04.9424154, 57 - 0904.037799
Logico Tp.HCM: 409 Võ Văn Tần, P.5, Q.3
08.8399743 (8 Line) - 0903.944722
Web: www.logicovn.com hoặc www.pcmartweb.com



CHUẨN ĐÁNH GIÁ TRÒ CHƠI ESRB

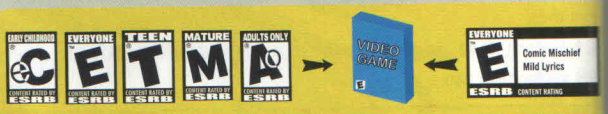
Từ xưa đến nay khi nói đến trò chơi, không ít người nghĩ ngay đến những hình ảnh đầy bạo lực. Tuy nhiên, bạn vẫn có thể tìm thấy rất nhiều trò chơi lành mạnh và bổ ích tại "phố đĩa". Thậm chí tại nhiều nước châu Âu, người ta còn đưa trò chơi vào nhà trường với mục đích giúp trẻ phát triển kỹ năng.

Làm sao phân biệt được trò chơi lành mạnh với trò chơi bạo lực? Câu hỏi đang làm đau đầu cả nhà quản lý lẫn phụ huynh nhiều năm qua. Ban Đánh Giá Phần Mềm Giải Trí (Entertainment Software Rating Board - ESRB) được hình thành nhằm giải quyết câu hỏi này.

ESRB MANG TÍNH CHUẨN

Được thành lập vào năm 1994 bởi IDSA, ESRB nay đã trở thành chuẩn đánh giá uy tín nhất trong ngành công nghiệp trò chơi. Cách thức cũng như phương pháp đánh giá của ESRB được cho là hoàn toàn khác với cách phê bình đánh giá mà ta thường gặp trên các bài báo. Tiêu chí của ESRB là cung cấp cho người tiêu dùng (nhất là phụ huynh) những thông tin định hướng và khách quan về nội dung của từng trò chơi. Ngoài ra, ESRB không liên quan đến tính hay, dở của trò chơi.

Tiêu chí của tạp chí Thế Giới Game cũng không nằm ngoài mục đích hướng người chơi đến môi trường "vừa chơi, vừa h lành mạnh nên giới thiệu đ bạn đọc hệ thống chuẩn đá giá do ESRB đưa ra. Dựa v đây, bạn có thể lựa chọn c mình hoặc người thân nhữ trò chơi phù hợp và lành ma một cách dễ dàng.



Vị trí hai nhãn đánh giá của ESRB trên hộp đĩa CD "xịn"

NHÃN ESRB DÁN Ở ĐÂU?

ESRB thường dán hai nh hình chữ nhật đen trắng t từng hộp đĩa trò chơi. Nh góc trái dưới tại mặt tru công bố độ tuổi và nhãn hai ở phía sau đánh giá dung của trò chơi. Tuy nh

Nhãn tuổi

Nhãn giới thiệu độ tuổi phù hợp với trò chơi: người lớn, thiếu niên, thiếu nhi, mọi giới...

EARLY CHILDHOOD	EARLY CHILDHOOD Dành cho trẻ trong khoảng 3 tuổi. Phụ huynh có thể tin rằng trò chỉ không chứa các nội dung phù hợp.
TEEN	TEEN Thích hợp cho trẻ từ 13 tuổi trở lên. Nội dung trò chơi có thể hơi hung bạo, sử dụng ngôn từ nhẹ nhàng hoặc hơi nặng nề, và có cảnh khêu gợi.
ADULTS ONLY	ADULTS ONLY Chỉ dành cho người lớn trên 18 tuổi. Trò chơi có thể chứa hình ảnh mô tả tình dục hay bạo lực.
EVERYONE	EVERYONE Phù hợp với người trên 6 tuổi. Trò chơi sử dụng ngôn từ hài hước và nhẹ nhàng.
MATURE	MATURE Thích hợp với người trên 17 tuổi. Nội dung trò chơi có cảnh thuộc vấn đề giới tính và dùng ngôn từ khá bạo lực.
RATING PENDING	RATING PENDING Trò chơi đã được ESRB xem xét và chưa thể xếp loại chính thức.
KIDS TO ADULTS	KIDS TO ADULT Nội dung thích hợp cho người từ 6 tuổi trở lên. Tuy nhiên, chuẩn đã bị ESRB loại bỏ nên hiện nay chỉ còn 6 mức đánh giá kể trên.

Nhãn nội dung

Trong nhãn, ESRB in thêm thông tin đánh giá nội dung trò chơi như:

- **Alcohol Reference** – Có hình ảnh thức uống chứa cồn.
- **Animated Blood** – Có hoạt họa đẫm máu.
- **Blood** – Nhiều hình ảnh đẫm máu.
- **Blood and Gore** – Có hình ảnh đẫm máu và bộ phận thân người bị tổn thương
- **Cartoon Violence** – Nhân vật hoạt hình có hành động bạo hoặc có cảnh bạo lực khi nhân vật thoát nạn sau cuộc ch
- **Comic Mischief** – Hình ảnh vui nhộn hoặc hài hước nh nhí.
- **Crude Humor** – Hài nhảm nhí nhưng ở mức vừa phải.
- **Drug Reference** – Liên quan đến chất kích thích bất pháp.
- **Edutainment** – Trò chơi giúp người chơi phát triển những năng đặc biệt, tăng cường tính vừa học vừa chơi.
- **Fantasy Violence** – Hình ảnh đấm đá bạo lực mang tính tư tượng và liên quan đến nhân vật.
- **Gambling** – Dính líu cờ bạc, cá độ.

Geforce FX 5700 Ultra và Radeon 9600 XT

Hai át chủ bài tầm trung của Nvidia và ATI

Nvidia và ATI liên tục "đối đầu" nhau trong nhiều năm qua. Lần này, họ vừa tung ra cặp đấu sĩ cân sức mới: Geforce FX 5700 Ultra và Radeon 9600 XT.

CHUYỆN NGÀY XƯA...

Xuất phát với Riva 128 (chip tăng tốc đồ họa 2D/3D đầu tiên), kế tiếp là Riva 128ZX và TNT "ngòi nổ" vào giữa năm 1998, Nvidia dần dần chiếm được vị trí thống trị lĩnh vực đồ họa 3D; đặc biệt, trong trò chơi máy tính. Trong khi đó, mặc dù công bố hàng loạt sản phẩm như Rage, Rage II, Rage Turbo, ATI vẫn "yếu thế" trước các đối thủ cạnh tranh. Nhược điểm của chip ATI lúc này là chỉ xuất hiện trong các hệ thống "đóng gói sẵn", tỏa nhiệt cao và kết quả kiểm tra tốc độ thể hiện trên game khác xa với kết quả mà ATI công bố bằng chương trình benchmark tổng hợp. Do đó, sức mạnh chip ATI vẫn còn là dấu hỏi lớn cho người dùng đúng vào thời điểm thị phần của hãng Nvidia trên thị trường card đồ họa tăng vùn vụt.

Mục tiêu chiến lược: Microsoft DirectX 9 & AGP 8X

Liên tục và đều đặn, chuỗi ngày hoàng kim của Nvidia tiếp tục được duy trì bởi người kế nhiệm: GeForce. Phát triển dựa trên API Direct3D của Microsoft, đặc tính kỹ thuật cũng như năng lực xử lý của họ Geforce được cải thiện rõ rệt qua từng phiên bản Geforce 1, 2, 3, 4. Riêng dòng GeForce FX mới nhất đã chính thức hỗ trợ chuẩn DirectX 9 từ phần cứng và tương thích chuẩn AGP 3.0 mới nhất.

Trong khi đó, ATI âm thầm rút tỉa kinh nghiệm để tập trung vào dòng Radeon. Được biết đến với chất lượng đồ họa khá tốt khi đem so sánh với dòng sản phẩm của Nvidia, ATI dần dần lấy được ưu thế và tạo được bước đột phá khi phát triển, giới thiệu dòng Radeon 9500 / 9700 hỗ trợ chuẩn DirectX 9, AGP 8X vào lúc mà các chuẩn này chưa công bố chính thức.

ATI Radeon 9700, bước tiến ngoạn mục

Bước đi đầu tiên lúc nào cũng khó khăn. ATI lại gặp rắc rối với trình điều khiển (driver): "bị cho là" ít tương thích hơn chip của Nvidia. Điều này cũng dễ hiểu vì thực tế, bằng việc tung ra chip TNT và TNT2, Nvidia đã ẵm trọn cả "ổ bánh" đồ họa 3D trong khoảng thời gian khá dài từ giữa năm 1998 đến 2002 và nhận được sự hỗ trợ từ các nhà làm game. Vì vậy, theo tôi nghĩ quyết định tiên phong hỗ trợ chuẩn DirectX 9 của ATI là bước đi đúng đắn, giúp hãng nắm thế thượng phong trong các "cuộc chơi lớn" sau này.

Thực tế đã chứng minh điều này. Chip Radeon 9700 được ATI tung ra nhằm cạnh tranh với GeForce 4 Ti4600 vào năm 2003 đã mang lại "ánh hào quang"; đánh dấu một sự "quay trở lại" rất ngoạn mục. Trong nhiều chương trình benchmark tổng hợp và thử nghiệm game thực tế, hiệu năng Radeon 9700 vượt trội hơn hẳn các sản phẩm tương ứng của Nvidia.

Nvidia GeForce FX 5800 - bước đi vội vã

Thành công của Radeon 9700 kéo theo sự tăng trưởng lợi nhuận không ngừng của ATI trên thị trường đồ họa máy tính khiến "ông trùm" Nvidia không thể ngồi yên. Họ lập tức lên kế hoạch "tác chiến" và dòng Geforce FX ra đời chỉ trong vòng hơn 6 tháng. Bắt đầu với FX5800 (tên mã NV30), chip được tích hợp kiến trúc CineFX mới của Nvidia (cho phép các hiệu ứng của game 3D thể hiện một cách thật nhất), hỗ trợ chính thức chuẩn DirectX 9 (cũng như Pixel/Vertex Shader 2.0+) và gồm 125 triệu transistor đóng gói trên công nghệ 0,13 micron (chip Radeon 9700 Pro đạt 107 triệu transitor và dùng công nghệ 0,15 micron). Không những thế, FX5800 còn được trang bị loại bộ nhớ DDR-II đắt tiền và bộ tản nhiệt "khủng bố". Mọi chuyện khá lý tưởng nếu như không để mang ra "sử dụng"!

Mặt trước của bo mạch tham khảo Radeon 9600 XT

Bị cho là hoạt động quá ồn, tốc độ thì không có gì ấn tượng trước đối thủ Radeon 9700 (thậm chí còn kém hơn ở nhiều thử nghiệm), chip mới đã đặt dấu chấm hết cho chuỗi ngày thống trị lĩnh vực đồ họa 3D cho game máy tính của Nvidia. Hãng chính thức công nhận "bước đi vội vã" của mình là một thất bại khi quyết định ngưng sản xuất chip Geforce FX 5800.

CHUYỆN NGÀY NAY ...

Thị trường phần cứng đồ họa máy tính (đặc biệt game 3D) đã có vẻ bừng tỉnh và sôi động trở lại sau khoảng thời gian "ngủ đông" dưới sự thống trị của Nvidia từ năm 2000-2002. Cuộc chiến giờ đây là sự đối đầu không khoan nhượng giữa Nvidia và ATI; bên cạnh sự "biến mất" của 3Dfx nổi tiếng một thời với dòng VOODOO, cùng sự ra đời của một số thế hệ chip tăng tốc mới như Xabre của SIS, Parhelia của Matrox và gần đây nhất là XGI với Volari Duo V8 Ultra đầy hứa hẹn.

Bảng thông số kỹ thuật

	RADEON 9600 XT	FX 5700 ULTRA	Ti 4200 8X
Bộ nhớ	128 MB	128 MB	128 MB
Giao diện bộ nhớ	128 bit	128 bit	128 bit
Loại chip nhớ	DDR-I	DDR-II	DDR-I
Băng thông bộ nhớ	9,6 GB / s	14,4 GB / s	8 GB / s
Quy trình sản xuất	0,13 micron	0,13 micron	0,15 micron
Xung nhân	500 MHz	475 MHz	250 MHz
Xung bộ nhớ	600 MHz	906 MHz	500 MHz
Giá *	199 USD	199 USD	>100 USD
Thị trường hiện tại	Cấp trung	Cấp trung	Cấp trung

*: Giá chỉ mang tính chất tham khảo vì còn tùy vào nhà sản xuất và thị trường

Nvidia

GeForce FX 5700 Ultra

Ngày giới thiệu tại Mỹ: 23/10/2003

Giá tại Mỹ: 199 USD

Ra mắt cùng thời điểm với GeForce FX 5950, GPU FX 5700 (tên mã NV36) là loại chip xuất xưởng đầu tiên trên dây chuyền siêu vi mạch trị giá 2,5 tỉ USD của IBM và hỗ trợ DirectX 9, AGP 8X đầy đủ.

Chip này sử dụng bộ nhớ DDR II cao cấp có băng

Mặt trước của bo mạch tham khảo Geforce FX 5700 Ultra

thông rộng gấp đôi so với bộ nhớ DDR sử dụng đại trà hiện nay. Card trang bị hệ thống tản nhiệt tốt (xem hình), loại bỏ được tiếng ồn và không cồng kềnh như của FX 5800. Tuy không có thay đổi lớn nào so với họ FX5600 nhưng theo Nvidia, FX5700 Ultra sẽ đạt tốc độ nhanh gấp 3 lần.

Tương thích rộng vốn là lợi thế của các thế hệ chip Nvidia, FX5700 Ultra cũng không ngoại lệ. Hơn nữa, Nvidia vừa công bố trình điều khiển Forceware thay thế Detonator nhằm hoàn thiện mục tiêu "tất cả trong một" mà hầu hết các nhà viết trình điều khiển phần cứng đang hướng tới: một trình điều khiển dùng chung cho toàn bộ dòng thiết bị phần cứng. Dĩ nhiên, việc dụng độ giữa trò chơi với trình điều khiển của Nvidia không phải là không có; nhưng rất ít.

ATI

Radeon 9600 XT

Ngày giới thiệu: 30/9/2003

Giá tại Mỹ: 199 USD

Thành công của Radeon 9700 Pro đã mở một lối đi hoàn toàn có lợi cho các thế hệ chip đồ họa 3D "đàn em". Liệu ATI có giữ vững được lợi thế dẫn đầu trong cuộc tranh chấp tốc độ với Nvidia với sản phẩm mới này không?

ATI Radeon 9600 XT (tên mã RV360) được phát triển từ dòng Radeon 9600 Pro với nhân xử lý đồ họa hoạt động ở tần số 500MHz, nhanh hơn 25% so với mức 400MHz của 9600 Pro, và hỗ trợ tính năng Overdriver tự động thay đổi tốc độ xung theo nhiệt độ nhân xử lý đồ họa trong 3 mức là 500MHz, 513MHz, 527MHz. GeForce FX 5950 cao cấp của Nvidia cũng có tính năng tương đương với Overdriver. Tuy nhiên, việc gia tăng tốc độ xung chỉ có thể phát huy hết sức mạnh trong Half-Life 2 chứ không phải những game hiện tại. Vì vậy cho đến thời điểm này, tính năng Overdrive chỉ là một chiêu "đón đầu" của ATI nhằm đánh vào tâm lý người dùng khoái "của lạ".

"Nóng bỏng" thị trường game

Sự thật là hiện nay, hầu hết các hãng sản xuất chip đồ họa luôn xem thị trường game máy tính là "vùng đất màu mỡ" để khai phá. Chính vì vậy, họ chẳng ngần ngại khi "xông pha" vào cả 3 "chiến tuyến" người tiêu dùng: thấp, trung và cao cấp, 9600 XT & 5700 Ultra được chọn để "đánh" vào thị trường cấp trung. Với mục tiêu đích kéo khách hàng về mình, ATI và Nvidia thay nhau mua bản quyền để có LOGO của hãng xuất hiện trong một game lớn. Cụ thể hơn, bạn sẽ được tặng kèm với mỗi card ATI Radeon 9600 XT một phiên bản của trò chơi Half Life 2. Logo của Nvidia thì xuất hiện trong các trò chơi mới như Call of duty, Unreal Tournament 2004, XIII, Breed... thay cho lời nói "bạn sẽ được hỗ trợ toàn diện cũng như đạt cảm giác thật sự khi chơi game bằng chip của hãng".

Theo kết quả đánh giá, với FX 5700 Ultra và FX 5950, Nvidia đã giành lại được vị thế dẫn đầu trong trận chiến tốc độ với ATI. Trong khi đó mặc dù có tốc độ chậm hơn một chút, chất lượng hình ảnh 3D được thể hiện bằng chip của ATI lại nhỉnh hơn của Nvidia. Do đó, việc chọn lựa sử dụng chip nào sẽ phụ thuộc vào yêu cầu cụ thể của từng người.

LỜI KẾT

Chuyên mục Phần Cứng của tạp chí Thế Giới Game ra mắt nhằm mục đích giới thiệu cũng như đánh giá các sản phẩm phần cứng máy tính, đặc biệt phục vụ cho lĩnh vực game máy tính. Do đó, chúng tôi không ngoài mục tiêu giúp người tiêu dùng lựa chọn được sản phẩm phù hợp với túi tiền và yêu cầu cụ thể thay vì quá chú trọng đi vào phần kỹ thuật. Hai bo mạch đồ họa được chúng tôi giới thiệu trong số này (với cái giá khá đắt, khoảng 200 USD) hướng vào người tiêu dùng có "hầu bao rộng" thích tính năng mới. Cả hai đều được tích hợp các công nghệ đồ họa tân tiến nhất hiện nay (hỗ trợ dựng hình dựa trên tập lệnh DirectX 9 từ phần cứng, công nghệ đóng gói 0,13 micron cũng như được trang bị các loại bộ nhớ cao cấp tốc độ cao).

Nếu bạn "khoái" đón đầu công nghệ mới? Hoặc thích chơi game ở độ phân giải cao mà không bị "giật hình"? Câu trả lời có thể nằm trong Radeon 9600 XT hay Geforce FX 5700 ULTRA.

CHÍ TÂM

KẾT QUẢ THỬ NGHIỆM

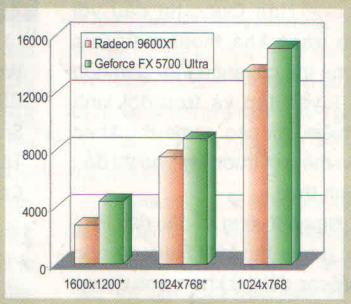
Cấu hình. BXL: Intel Pentium 4 3,0GHz 800MHz, HyperThreading. **BMC:** EPoX EP-4PDA2+, chipset Intel i865PE. **Bộ nhớ:** 512MB Corsair PC3200. **Ổ cứng:** Seagate Barracuda ATA IV 80GB.

Phần mềm. HĐH: Windows XP Professional (SP1). **Trình điều khiển:** ATI CATALYST 3.8 được cài đặt với Radeon 9600 XT. Detonator FX 52.16 được cài đặt với Geforce FX 5700 Ultra. Intel Chip Driver 5.00.1012. **Thư viện đồ họa:** Microsoft DirectX 9.0a. **Bật khử răng cưa:** lấy 4 mẫu (4xAA).

Kết quả đánh giá:

3DMARK 2001 SE

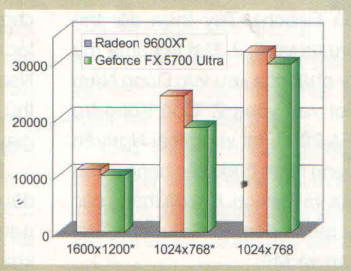
Chương trình đo máy tổng hợp, hỗ trợ chuẩn đồ họa Direct X 8.1 trở xuống. 5700 Ultra "qua mặt" 9600XT một cách đầy bất ngờ



AQUAMARK 3

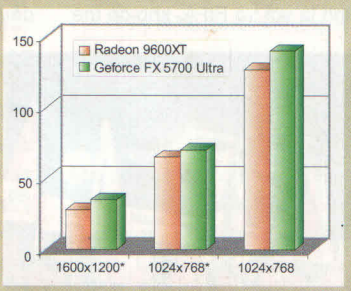
Chương trình hỗ trợ chuẩn DirectX 9, DirectX 8 và DirectX 7 của Massive Development, được xem là chuẩn benchmark "mới" dành cho các ứng dụng game trong năm 2003-2004.

ATI thực sự mạnh trên nền DirectX 9. Tuy nhiên, theo một số nhận định, thì mọi chuyện sẽ "khác" khi Microsoft tung ra DirectX 9.1



UNREAL TOURNAMENT 2003

Chạy chương trình "game benchmark" trong phần "Trợ Giúp", sử dụng tập lệnh DirectX 8.1. Nvidia liên tục giữ vững vị trí dẫn đầu trong tất cả các chế độ.



Nguồn: www.hexus.net

WORLD CYBER GAMES 2003

Tranh tài tại Hàn Quốc

NHIỀU HY VỌNG HƠN

Do chuẩn bị kỹ, năm nay đoàn Việt Nam sang Hàn Quốc thi đấu với tâm trạng khá thoải mái. Các game thủ có nhiều thời gian hơn để luyện tập và trao đổi kinh nghiệm với các game thủ khác trên thế giới trước khi vào thi đấu chính thức.

Ngay từ vòng thi đấu đầu tiên, các game thủ Việt Nam đã gặp phải các đối thủ khá mạnh đến từ châu Âu như Đan Mạch, Tây Ban Nha, Đức, Anh, Hà Lan, Ba Lan,.. Tuy nhiên, năm nay các game thủ Việt Nam đã thành công hơn so với năm ngoái. Trong trò Warcraft, Nguyễn Bá Đạt được xếp đầu bảng khi đã thắng liên tiếp 3 tay game khác tại vòng 1 (Bồ Đào Nha, Ba Lan và Cộng Hoà Czech). Tuy thua đối thủ Peru tại vòng 2, Đạt là game thủ duy nhất của khu vực Đông Nam Á lọt vào vòng 2. Còn trong trò FIFA 2003, tại vòng loại Nguyễn Quang Minh được xếp hạng 3 sau Italia và Mexico. Em đã thắng các tay game đến từ Columbia, Đài Loan và Mỹ.

Các game thủ còn lại của Việt Nam đều bị thua khá đậm, đặc biệt là trò FIFA, do các bạn chưa quen với chiến thuật mới của các game thủ châu Âu. Nguyên nhân chính là với trò FIFA, khó có thể chơi on-line với các nước khác bởi tốc độ đường truyền Internet Việt Nam khá chậm. Do vậy các game thủ FIFA bị bỡ ngỡ ngay ở những giây phút đầu tiên.

Nhìn chung, tại vòng thi đấu Grand Final năm nay, các game thủ Việt Nam đã đúc kết khá nhiều bài học bổ ích trong kinh nghiệm thi đấu quốc tế. Các bạn cũng đã làm quen và duy trì mối quan hệ với nhiều game thủ khác trên thế giới – một việc cần thiết để trao đổi kinh nghiệm thi đấu sau này.

Trong năm tới, WCG sẽ tổ chức tại San Francisco, Mỹ. Các trò chơi mang tính chất thể thao và trí tuệ sẽ được đẩy mạnh. Còn các môn bạo lực đang được xem xét loại bỏ. Hy vọng rằng trong giải tới, đoàn Việt Nam sẽ gặt hái được nhiều thành công hơn nữa.

WCG
WORLD CYBER GAMES

World Cyber Games 2003
GRAND FINAL
Số nước tham gia: 55
Tổng số game thủ: 600
Các game chính thức: FIFA 2003, Unreal Tournament, Half Life: Counter Strike, Halo, Warcraft III, Start Craft, Survival Project
Thời gian: 12-18/10/2003
Địa điểm: Olympic Park, Seoul, Hàn Quốc
Đoàn Việt Nam: 9 thành viên gồm 6 games thủ, 2 phóng viên HTV và 1 trưởng đoàn (SAVINA).

Tâm sự – Cảm xúc

Hoàng Minh Thắng FIFA 2003

PV: *Bạn có thể cho bạn đọc biết về khả năng chơi game của game thủ nước ngoài, và bạn đánh giá như thế nào về khả năng ấy?*

MT: Trước khi đi thi đấu, tôi đã biết trước rằng các game thủ nước ngoài rất mạnh nên mục đích chuyến đi lần này của tôi chủ yếu là học hỏi kinh nghiệm. Nhưng tôi thật sự bất ngờ khi thấy trình độ của họ vượt hơn chúng ta rất nhiều; họ thao tác trên bàn phím rất điêu luyện, cứ như máy tính đã ăn sâu vào máu thịt của họ vậy. Tôi thật sự choáng ngợp khi thấy họ biểu diễn lúc thi đấu.

PV: *Theo bạn, lý do gì mà họ giỏi như vậy?*

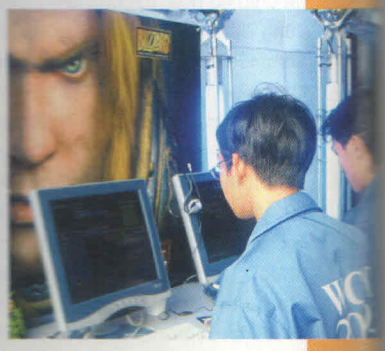
MT: À, như ở Hàn Quốc, tôi biết được một lý do tại sao họ lại hơn hẳn chúng ta như vậy: hệ thống mạng Internet ở đó chạy rất nhanh, giá thành lại rẻ nên họ có thể ngồi hàng giờ trên máy tính để thi đấu với các game thủ nước khác, do đó họ có nhiều kinh nghiệm trận mạc hơn ta. Mặc dù Việt Nam mới có công nghệ ADSL nhưng tốc độ vẫn chưa đủ để có thể chơi hàng giờ trên mạng và giá thành lại cao.

PV: *Đây là lần đầu tiên bạn tham dự WCG Thế Giới, vậy bạn có ấn tượng gì về khâu tổ chức của họ?*

MT: Đây là lần thứ hai tôi tham dự giải WCG tổ chức tại Việt Nam và là lần đầu tiên được tham dự vòng chung kết tại Hàn Quốc. Toàn bộ các khu vực thi đấu và sân khấu trao giải rất hoành tráng, hiện đại. Họ sử dụng hiệu ứng ánh sáng đánh lên sân khấu cực đẹp, hơn hẳn mình. Tuy nhiên việc chăm sóc thí sinh từ nước khác đến thì lại không chu đáo lắm, chẳng hạn ở đó 6 người chúng tôi ở chung một phòng nhỏ nên tôi cảm thấy rất chật chội, mong rằng năm sau BTC sẽ khắc phục được tình trạng này.

PV: *Bạn có mong ước gì cho tình hình game on-line hiện nay của nước ta không?*

MT: Tôi mong rằng, nếu có điều kiện, nước ta nên tổ chức thêm nhiều cuộc thi như thế này trong nước để các game thủ có thể trao đổi, học hỏi lẫn nhau kinh nghiệm thi đấu, đồng thời cũng nên cải thiện tốc độ mạng hiện giờ để chúng ta có thể thi đấu cùng nhiều game thủ khác trên thế giới. Mọi người nên trao đổi với nhau nhiều hơn thông qua mạng internet hay phương tiện thông tin khác để có thể hoàn thiện mình hơn nữa. Tôi mong rằng, trong tương lai, Việt Nam chúng ta sẽ được mọi người trên thế giới nhắc đến không chỉ là một đất nước có lịch sử hào hùng mà còn là nơi của các game thủ tài giỏi nữa.



Nguyễn Quang Minh FIFA 2003

Chơi game với tôi từ lâu đã là một thói quen mỗi khi rảnh rỗi. Nhưng có lẽ ngay cả bản thân tôi cũng như mọi người thân đều không ngờ rằng sở thích đó đã giúp tôi có được chuyến xuất ngoại đầu tiên trong đời. Vượt qua vòng loại Việt Nam với biết bao khó khăn, tôi háo hức từng ngày được sang Hàn Quốc để so tài cùng bạn bè các nước trên thế giới, để có thể khẳng định được khả năng của mình...

Đêm ngày 10/10, máy bay của hãng Korean Air đưa đoàn Việt Nam với 6 game thủ đến với VCK World cyber games tại đất nước Hàn Quốc xinh đẹp. 7h sáng chúng tôi đặt chân lên thành phố Seoul, cảm giác đầu tiên trong tôi là sự hồi hộp và niềm tự hào là người đại diện cho đất nước Việt Nam. Đi trong sân bay quốc tế Incheon, nhìn thấy bạn bè các đoàn khác, tôi càng cảm thấy vinh dự hơn khi mình cũng là 1 trong 600 game thủ xuất sắc nhất thế giới tranh tài tại giải lần này.

9 ngày tham gia VCK được bắt đầu bằng bữa tiệc ngoài trời của BTC. Và những ngày tiếp theo trôi qua thật nhanh nhưng đã để lại trong tôi những kỷ niệm thật khó quên: VCK World cyber games đã diễn ra thật lớn xứng đáng với quy mô của nó, từ lễ bốc thăm, lễ khai mạc, việc tổ chức các trận đấu, và kết thúc là lễ bế mạc với bữa tiệc chia tay Farewell Party đã được tổ chức rất trang trọng, nghiêm túc nhưng cũng rất vui vẻ. Với tôi, đây là một cơ hội lớn để gặp gỡ các game thủ của các nước khác, nhưng rất tiếc là khả năng tiếng Anh không được tốt lắm nên chỉ có thể nói chuyện được với một số người. Một kỷ niệm khó quên trong tôi là lần nói chuyện với một người trong BTC, tôi cũng chả nhớ là trao đổi cái gì nhưng khi người ta hỏi "Where are you from?", lúc đó do không nghe rõ nên tôi định trả lời là "I don't understand", nhưng chả hiểu sao lại nói là "I don't know" làm cho chị ta trợn tròn mắt ngạc nhiên. Thực sự là nếu như trình độ tiếng Anh tốt hơn thì tôi sẽ có cơ hội để trao đổi và học hỏi thêm rất nhiều. Do tham gia giải đấu này toàn là tầng lớp thanh niên nên cũng rất vui, dọc hành lang hay trong cầu thang máy luôn luôn ồn ào tiếng cười đùa, và có lần đi cầu thang máy mất hàng chục phút vì mọi người cứ nghịch làm cho còi của cầu thang reo inh ỏi do không đi được. Bạn bè của các nước khác nhìn chung đều rất thân thiện và gần gũi, mặc dù có những người không biết Việt Nam ở đâu nhưng vẫn nói chuyện cởi mở và đầy tình hữu nghị.

Công tác tổ chức đã được BTC thực hiện khá tốt từ việc ăn ở, đi lại và bố trí thi đấu. Chỉ có điều là thực đơn trong các bữa ăn khá đơn điệu, hầu như không có sự thay đổi nên nhiều lúc làm mọi người hơi bị ngán: trong một ngày thì bữa sáng và tối là ăn Buffet, còn buổi trưa ăn Sandwich hay Pizza. Vì ngày nào cũng vậy nên thùng mỳ tôm gần 100 gói của chúng tôi mang đi cũng gần hết trước ngày về.

Thời gian diễn ra VCK là vào giữa thu nên chúng tôi không có dịp được ngắm cảnh "lá đỏ". Lúc bấy giờ lá trên cây mới chỉ toàn một màu vàng nhưng dù sao cảnh vật cũng rất là đẹp. Mọi người đều nói với nhau rằng nếu như cảnh ở Việt Nam mà được đẹp như vậy thì có lẽ phim Việt Nam sẽ hay hơn phim Hàn Quốc nhiều. Khách sạn chúng tôi ở nằm trong khuôn viên khu Olympic Park, nó rộng hơn Đầm Sen của mình và có cả núi, cả hồ với những con đường, bãi cỏ rất thơ mộng. Hàng ngày trên đường đến nhà thi đấu, chúng tôi luôn gặp các em học sinh đến tham quan và vẽ cảnh vật. Ở đây tôi gặp rất nhiều người tập thể dục, nhưng lạ một điều là dường như họ tập không kể giờ giấc vì giờ nào tôi đi qua cũng thấy họ tập, kể cả sáng sớm, giữa trưa hay sẩm tối. Thời tiết thì thay đổi khá nhiều trong một ngày, ban ngày thì nắng ấm còn đến tối nhiệt độ có lúc xuống dưới 10 độ.

Đúng là ra ngoài mới biết trình độ của các Game thủ trên thế giới giỏi đến thế nào. Họ thi đấu chuyên nghiệp hơn hẳn mình từ phong cách đến khả năng điều khiển trò chơi. Nếu như ở nước ta mới chỉ biết đến việc sử dụng bàn phím, chuột hay gamepad, thì họ sử dụng cả bàn để chuột, cái đỡ tay khi di chuột cho đỡ mỏi, headphone hay bàn phím tự chế tạo riêng. Bàn tay của họ có thể nói là múa trên bàn phím, còn tâm lý thi đấu thì cực kỳ vững vàng. Nếu không cố gắng có những bước đột phá và cọ xát thật nhiều thì có lẽ còn khá lâu trình độ của chúng ta mới đuổi kịp họ. Đoàn Việt Nam đi lần này đã có tiến bộ hơn năm ngoái vì có 1 game thủ lọt vào vòng 2 khi giành thắng lợi ở cả 3 trận vòng bảng.

6 game thủ chúng tôi và anh Châu trưởng đoàn đã có những ngày thật vui vẻ bên nhau. Mặc dù vẫn còn những khoảng cách nhất định giữa 2 nhóm game thủ Hà Nội và TP Hồ Chí Minh, nhưng qua đây chắc chắn mọi người sẽ hiểu nhau hơn và cùng cố gắng vì sự phát triển của nền Game Việt Nam.

Bùi Minh Phương Warcraft III

Có lẽ lời đầu tiên tôi muốn nói là xin cám ơn Samsung và các nhà tài trợ đã giúp chúng tôi tham dự giải WCG 2003. Cũng như các vận động viên khi chuẩn bị thi đấu ở nước ngoài, từ ở Việt Nam tôi đã rất hồi hộp khi ngày thi đấu đến gần. Cảm giác đầu tiên của tôi khi đặt chân đến Seoul là không khí của WCG tràn ngập. Từng đoàn player của các nước với trang phục thể hiện dân tộc mình đang chuẩn bị cho các thủ tục đầu tiên. Cờ WCG và cờ các quốc gia tham dự được treo khắp các đường phố. Seoul thật là đẹp và sạch hơn cả những gì sách báo miêu tả.

Bữa ăn trưa đầu tiên rất hấp dẫn với Pizza, sandwich, Pepsi và chuối. Tuy nhiên có gì đó không ổn khi đến ngày thứ 5 mà tôi thấy thực đơn có vẻ không thay đổi gì so với ngày đầu tiên. Rất may chúng tôi có 1 thùng mì rất to (80 gói đủ loại mua tại siêu thị Nhật Nam) và 9 cái bát to đùng đã giúp cả đoàn cải thiện tình hình. Ngày thi đấu đầu tiên quả thật là rất thành công với chiến thắng vang dội của Bá Đạt – Warcraft III. Tuy nhiên đến ngày hôm sau thì buồn hơn. Tôi và các bạn còn lại đã "hoàn thành phần thi đấu" của mình hết sức gọn gàng và khiêm tốn trong vòng bảng. Tuy nhiên việc có người vào đến vòng 1/16 đã là một thành công khiến cả đoàn rất vui. Phần thi đấu giải các quốc gia (Nation vs Nation) cũng hoàn thành rất chóng vánh với việc hai "em bé" FIFA của TP Hồ Chí Minh được hai player Hà Lan tiễn về với trận thua không bàn gỡ, hai "anh" Warcraft III Hà Nội bị hai "cậu" player Nga đánh tan cơ hội vào vòng trong. Tuy nhiên trên các màn hình lớn luôn chạy dòng chữ "Have no fear of losing... after all we are friends", và thái độ thân thiện của các player làm cho không khí thi đấu của WCG rất thoải mái. Hơn nữa công tác trọng tài ở đây rất gọn nhẹ, "đỡ" thủ tục hơn WCG ở Việt Nam.

Sau những ngày thi đấu, khám phá Seoul cũng thật là tuyệt. Cũng may là tiếng Anh giao tiếp của tôi và các bạn không đến nỗi nào nên chúng tôi có thể hỏi BTC cách đi tàu điện ngầm và các khu trung tâm, du lịch và mua sắm của Seoul. Nhưng tìm được một người giao tiếp tiếng Anh trên đường phố Seoul cũng không dễ chút nào. Có đôi lần chúng tôi "bắt" được các cô nữ sinh Hàn để hỏi đường thì chuyện giao tiếp bằng tiếng Anh có vẻ cải thiện hơn và họ thể hiện sự hiếu khách bằng cách nắm tay tôi, đưa đi một vòng quanh ga đến khi tìm được đường tàu chúng tôi cần. Họ nhiệt tình đến nỗi có lần sau khi đưa chúng tôi yên vị trên tàu và tàu sắp chuyển bánh thì cô gái dẫn đường phát hiện ra là "nhầm" tàu, báo hại cả đoàn một phen hoảng hồn và còn bị cửa tàu kẹp đau điếng.

Sau mỗi chuyến tham quan Seoul, chúng tôi trở về khách sạn mệt "phờ râu", với hai chân mỏi nhừ vì đi bộ. Anh Châu – Team Leader của Việt Nam lại khổ sở khi sáng hôm sau phải đánh thức từng đứa dậy đi ăn sáng. Mà đáng buồn là trong căn phòng nhỏ bé dành cho 4 người nhưng 6 player Việt Nam phải ở chung, lại chỉ có 1 khu phụ, điều này khiến cho anh Châu phải sốt ruột chứng kiến cảnh từng đứa một hoàn thành phần vệ sinh buổi sáng.

Lễ trao giải đã diễn ra trong vui mừng và cả thất vọng của các player. Thật buồn khi mình không được đứng trên bục vinh quang. Tuy nhiên đây cũng là một phản ánh đúng sự thật khi gamer không chuyên gặp gamer chuyên nghiệp. Chúng tôi đã tự hứa nếu có cơ hội thì sẽ không để vuột mất dễ dàng như lần này. Lễ bế mạc thật tưng bừng khi các player trở nên thân thiết hơn. Chúng tôi đã kết bạn với rất nhiều player nước ngoài. Pháo hoa bế mạc rất đẹp và bữa tiệc Farewell cũng rất "ấn tượng" khi thực đơn cũng chẳng khác những gì đã từng có trong 9 ngày vừa qua.

Vòng chung kết WCG-2003 tại Seoul đã kết thúc, chúng tôi trở về Việt Nam sau 5 tiếng bay và tôi sẽ nhớ mãi chuyến đi tuyệt vời này. Tôi hy vọng tại WCG 2004 Samsung và các nhà tài trợ có thể tổ chức thành công hơn năm nay và cơ hội sẽ đến với ai có đủ thực lực và tự tin (hy vọng là sẽ lại có tôi).

Trần Tấn Bá Fifa 2003

Đây là lần thứ 2 tôi trở lại Hàn Quốc, với chút ít kinh nghiệm tích lũy được tôi đã từng hy vọng có thể làm nên cái gì đó, nhưng đáng tiếc là nó đã không giúp được gì nhiều.

Không như năm ngoái, năm nay đoàn VN đến Hàn Quốc sớm hơn những 2 ngày, thủ tục nhập cảnh vào HQ cũng dễ dàng hơn. Những tưởng là đầu xuôi thì đuôi cũng lọt, nhưng kết quả không như ý.

Tuy đến sớm hơn 2 ngày, nhưng chỉ vào phòng tập chưa được 1,5 giờ, thời gian không đủ nghiên cứu và tìm cách khắc chế tuyệt kỹ của các game thủ quốc tế. Chỉ quan sát lối chơi của họ thôi mà cảm thấy choáng ngộp, và lòng tự tin như mất dần. Hầu như tất cả game thủ các nước đều sử dụng một và chỉ một lối chơi duy nhất, chính vì vậy hiệu suất ghi bàn rất cao, lối chơi mà ở VN mình ít có ai sử dụng triệt để, đó là chơi bóng bổng cực kì chính xác. Các bàn thắng họ ghi được là nhờ vào những cú lật cánh đánh đầu, xác suất là 95% ghi bàn, 5% còn lại là phạt góc, sút xa, đá phạt, nói chung họ sử dụng một cách hoàn hảo, không chê vào đâu được. Còn ở VN, hầu như mọi người đều sử dụng lối đá chậm mà chắc, chuyền ngắn. Nhưng đối với các game thủ quốc tế thì rất khó sử dụng lối chơi đó, hầu như đều bị bắt bài, còn bóng thì chỉ lòng vòng ở phần sân của mình, ít có cơ hội qua được nửa sân, do họ tấn công rất nhanh thì mình phải lo phòng thủ. Với 1 số game thủ thường sử dụng lối chơi chuyền ngắn thì không khó khăn cho các game thủ VN, trong phòng tập 3 game thủ của VN đã thắng đậm các game thủ có lối chơi như vậy, nhưng khi đá với các game thủ chơi bóng bổng thì cũng thường thua ngược lại khá đậm.

Trước ngày khai mạc đã diễn ra buổi lễ bốc thăm chia bảng, khi bốc thăm đến trò Fifa 2003, 3 game thủ của VN là những lá thăm cuối cùng, mình ao ước được vào bảng E hoặc G, không muốn vào bảng A và B do có 2 anh em của Đức ở đó. Nhưng điều mình không muốn thường hay xảy ra, tôi vào ngay bảng A, 1 bảng thật căng và chỉ còn biết cười mà thôi.

Cuối cùng thì ngày khai mạc cũng diễn ra trong 1 buổi tối trời mưa, các game thủ đều được phát 1 chiếc áo mưa để tham dự lễ khai mạc. Nói thêm rằng tất cả mọi người đều phải đi bộ, từ khách sạn đến nơi khai mạc mất khoảng 10 phút, còn đến chỗ thi đấu mất những 20 đến 25 phút. Buổi khai mạc kết thúc bằng những đợt pháo hoa rực sáng cả bầu trời cùng những tiếng vỗ tay la hò của các game thủ. Những trận chiến đã bắt đầu.

Trận đầu tiên tôi gặp game thủ Trung Quốc, bị dẫn trước 1 bàn, đến phút 30 của trận đấu thì game thủ này không biết vô tình hay cố ý dừng trận đấu lại để vào setting nhưng lại ra ngay, thế là phím chạy nhanh của tôi mất tác dụng, tôi liền dừng trận đấu lại và tranh cãi. Cuối cùng trận đấu cũng được bắt đầu lại với lợi thế 1 bàn nghiêng về TQ, tôi đã tấn công ào ạt và ghi được bàn thắng, những tưởng sẽ làm cho game thủ TQ xuống tinh thần. Nhưng do tấn công nhiều nên bỏ rơi phòng thủ, chính vì vậy game thủ TQ khai thác được và... tôi là người bị mất tinh thần nên te tua, những trận đấu sau cũng cứ thế mà diễn ra. Đáng nhớ nhất là trận thắng game thủ Ấn Độ, như trút hết nỗi buồn, tôi đã quật ngã game thủ chỉ sử dụng những đường chuyền ngắn. Sau khi thua tôi, game thủ Ấn Độ còn trận cuối cùng với TQ nhưng anh ta đã tự ý bỏ cuộc, do đá không lại tôi thì làm gì có cửa qua TQ. Trận chung kết trò Fifa 2003 là cuộc chiến nội bộ giữa 2 anh em người Đức, hạng 3 là game thủ vô địch Hàn Quốc sau khi hạ được game thủ TQ cùng bảng với mình.

Một buổi tối trước ngày thi đấu đồng đội, anh trưởng đoàn lên thông báo tin sốt dẻo về đợt bốc thăm cặp thi đấu: Ấn Độ, Hà Lan, Việt Nam nằm chung nhánh, Ấn Độ may mắn vào thẳng, cặp đấu giữa VN và HL sẽ xác định đội nào vào gặp Ấn Độ. Trận đấu team giữa VN và HL sắp bắt đầu, 2 game thủ HL tỏ vẻ khinh địch, họ khiêu khích, châm chọc, hát hò. Thấy họ coi thường mình quá, tôi với Thắng quyết tâm tập trung thi đấu đến cùng, 2 game thủ HL đã phải ngậm miệng lo phòng thủ. Nhưng các cơ hội không mang đến may mắn cho chúng tôi, bóng nhiều lần tìm đến xà ngang và cột dọc; và rồi cái gì đến cũng đến, sự phối hợp ăn ý giữa 2 game thủ HL đã mở tỷ số. 4 bàn còn lại cũng được ghi từ những pha lật cánh. Phút cuối cùng tôi và Thắng đã có pha phối hợp tuyệt đẹp và cú lật cánh của tôi đã đưa bóng đến đầu cầu thủ của Thắng, pha dứt điểm ngọt ngào, tưởng có 1 bàn thắng danh dự nhưng đã bị việt vị, thật đáng tiếc. Sau khi vượt qua VN, 2 game thủ HL lần lượt vượt qua các đối thủ khác và dừng bước ở vị trí thứ 2 khi gặp phải 2 anh em game thủ Đức.

WCG2003 kết thúc sau 7 ngày tranh hùng, nhất toàn đoàn là Đức, với sự đóng góp rất lớn của 2 anh em trò Fifa2003. Đoàn VN của chúng ta tuy thất bại nhưng tôi cảm thấy có nhiều tiến bộ khi bắt đầu có những trận thắng, và đặc biệt có game thủ War3 vượt qua vòng bảng loại. Hy vọng trong những năm sau các game thủ của VN sẽ vượt qua từng đối thủ một để có thể đứng trên bục vinh quang.

Chuyện bên lề

- **Trong phòng tập,** thấy game thủ Thái Lan sử dụng bàn phím để điều khiển cầu thủ mà tay run rẩy, lúc đó Bá với Thắng ao ước nói với nhau, phải chi gặp được Thái Lan thì đã quá, chỉ sợ thay chữ Thái bằng chữ Hà là coi như tiêu. Điều đó đã xảy ra khi được anh trưởng đoàn thông báo là mình sẽ gặp Hà Lan. Thật là ghét của nào trời trao của ấy!
- **Trong trận đấu team với HL**, đội VN tưởng ghi được bàn danh dự ở những phút cuối cùng, mừng quá vỗ tay cười la quá trời nhưng ai ngờ bị việt vị, lúc đó quê dễ sợ luôn!
- **Khi đến giờ ăn trưa** là tiếp tục điệp khúc pizza và bánh mì kẹp thịt, ăn đến nỗi phải sợ luôn, nhìn các game thủ nước ngoài ăn mà phát khiếp! Tối về phòng, bắt đầu với màn "tối về 1 gói mì tôm" có lẽ đó là món hợp khẩu vị nhất đối với các game thủ VN, nhưng có điều không có nước sôi, thế là phải chạy đến chỗ máy lọc nước để lấy nước nóng.
- **Các game thủ tỏ ra rất chuyên nghiệp** khi đều mang theo dụng cụ của riêng mình, do phòng máy không đủ máy cho mọi người, 1 số game thủ còn đem theo cả máy tính xách tay để tự luyện tập. Và 1 điều còn thú vị hơn nữa là 1 số game thủ còn mang theo cả... bạn gái để cổ vũ tinh thần!!!
- **Trong nhà thi đấu**, đôi khi nghe 1 tiếng hét rất kinh hoàng, khiến mọi người đều phải tập trung lại, đó là khu vực Counter Strike, mỗi khi bị bắn hay bị rượt đuổi là các game thủ trò này la hét như sắp bị truy sát thật vậy, và mỗi đội 5 người như vậy ai cũng đều đeo headphone và microphone để liên lạc với nhau cứ như là biệt đội thật ngoài đời vậy!??!

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
TẠP CHÍ CHUYÊN VỀ GAME VÀ GIẢI TRÍ

• Tổng biên tập: **Nguyễn Trọng** • Phó tổng biên tập: **Lê Trung Việt, Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang** *(trangdoan@pcworld.com.vn)*, **Chu Nguyệt Anh** *(nguyetanh.pcwhn.vnn.vn)* • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú** *(phathanh@pcworld.com.vn)*.

Tòa soạn: 79 Trương Định, Q.1, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 822 5096 - Fax: (84.8) 822 0742. E-mail: *pcworldvn@hcm.vnn.vn*. **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT:(84.4) 5374130; Fax: (84.4) 5374131. E-mail: *pcworldhn@hn.vnn.vn;*

Giấy phép xuất bản số 537/GPXB ngày 05-5-1994 - Cục xuất bản báo chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 20.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

Phoenus

THƯỞNG THỨC GAME VỚI
Gigabyte nVIDIA Geforce™ graphics card!

Card đồ họa nVIDIA Geforce™ của Gigabyte mang đến sự thỏa mãn những nhu cầu cao cấp về tốc độ, màu sắc và độ hiển thị trong thế giới game 3D, trong môi trường đồ họa cũng như trong các ứng dụng về kỹ thuật số và phim ảnh video.

Để biết thêm thông tin xin vui lòng liên hệ:

Công ty Viễn Sơn
162B Bùi Thị Xuân, Q.1
Tel: 08-8326085

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
– The specification and pictures are subject to change without notice.
– All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
– Any overclocking is at user's risk. Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

The way it's meant to be played
nVIDIA

GIGABYTE™ N Series Graphics Accelerator

GIGABYTE™
TECHNOLOGY